

# Правила игры «Отряд: Эпоха кометы» (игрокам)

## [Организационные детали старта и финала](#)

### [Общие правила](#)

[Полигон](#)

[Дорога до полигона](#)

[АХЧ и правила полигона](#)

[Заезд и парковка](#)

[Вода](#)

[Генераторы](#)

[Интернет](#)

[Медицина](#)

[Туалет](#)

[Мусор](#)

[Купание в реке](#)

[Открытый огонь](#)

[Курение](#)

[Насекомые](#)

[Дрова](#)

[!Запрещено!](#)

[Взносы](#)

[Специальные категории](#)

[Кросспол](#)

[Несовершеннолетние игроки](#)

[Домашние животные](#)

[Кабаки и повара](#)

[Торговля за рубли](#)

### [Правила по Отрядам](#)

[Общая информация](#)

[Что такое отряд](#)

[Летопись отряда](#)

[Сюжеты, эстетика и численность](#)

[Кровники и смерть членов отряда](#)

[Типы отрядов](#)

[Прочее об отрядах](#)

[Развитие отряда](#)

### [Правила по Ужасам Войны](#)

[Насилие сближает](#)

[Мы кормим наших внутренних демонов](#)

[Следы и последствия насилия](#)

[Подвиг](#)

[Если ничего не вышло...](#)

[Самоубийство — это когда человек приходит без приглашения к богам](#)

### [Правила по боевым взаимодействиям](#)

- [1. Специальные взаимодействия: Оглушение, кулуарное убийство, связывание, обыск, переноска «раненых», плен, пытки](#)
- [2. Дневное, ночное время, тихий час, несовершеннолетние](#)
- [3. Использование оружия персонажами в городе и данжах](#)
- [4. Поражаемая зона, разрешенные и запрещенные действия](#)
- [5. Хиты, хиты за доспехи и усиления](#)
- [6. Допуск доспехов](#)
- [7. Эстетика доспехов и вооружения](#)
- [8. Съем хитов, ранения, лечение, добивание](#)
- [9. Требования к оружию и щитам](#)
- [10. Требования к осадной технике](#)
- [11. Крепости и штурмы](#)
- [12. Остальные строения и штурмы](#)
- [13. Армии и военные кампании \(ВК\)](#)
- [14. Война и отряды](#)
- [15. Война и экономика](#)
- [16. Война и город Розы](#)
- [17. Стража: Крепостная и Городская](#)
- [18. Диверсии в крепостях](#)
- [19. Уникальные игровые персонажи](#)
- [20. Маркеры, используемые в боевке](#)

#### [Правила по Военным кампаниям](#)

- [1. Введение](#)
  - [2. Контрольные точки \(КТ\)](#)
  - [3. Военные кампании \(ВК\)](#)
  - [4. Армия: знамя и ленты](#)
  - [5. Формирование армии](#)
  - [6. Наемники](#)
  - [7. Боевка армий](#)
  - [8. Захват КТ](#)
  - [9. Боевые итоги военной кампании](#)
  - [10. Стратегические квесты](#)
  - [11. Достижения](#)
  - [12. Штурм Сделки/Мейстрикта/Воландера](#)
  - [13. Победа](#)
  - [14. Магия в макробоевке](#)
  - [15. Экономика макробоевки](#)
- [Приложения](#)

#### [Правила по Экономике](#)

- [Купчие](#)
- [Самоцветы](#)
- [Деньги](#)
- [Общие положения](#)
- [Способы получения купчих](#)
- [Мастерские торговцы](#)

[Местные оптовики \(торговля купчими\)](#)

[Слухи](#)

[Купцы из Самоцветных Городов](#)

#### [Правила по Магии](#)

[Магическая сила](#)

[Заклинания](#)

[Магические знаки и получение новых заклинаний](#)

[Обучение магии](#)

[Свойства магов и их ограничения](#)

[Магия и военные кампании](#)

[Магические предметы](#)

#### [Правила по Именованию](#)

[Ритуал Именования — свитки](#)

[Механика Именования](#)

#### [Правила по Религии](#)

[Как работает религия с точки зрения игромеханики](#)

[Сюжетная составляющая религии](#)

[Приложение 1. Список примеров подходов к реализации идеи божества](#)

#### [Правила по Истокам и благам](#)

[Что такое Исток](#)

[Ценность Истоков для горожан Роз](#)

[Какие бывают Истоки](#)

[Хранители Истоков и пробуждение Хранителя](#)

[Посвящение Хранителя Истоку: как сделать Исток сильнее](#)

[Благо для города или квартала](#)

[Геомантия и нумерология](#)

[Как сожрать Исток: поваренная книга колдуна](#)

[Все эффекты Истоков](#)

#### [Правила по библиотеке](#)

[О текстах на нашей игре](#)

[О Великой библиотеке](#)

[Техническая информация](#)

#### [Правила по медицине](#)

[Ранения](#)

[Черные и белые камушки](#)

[Увечья](#)

[Болезни и по-настоящему страшное](#)

[Исследования](#)

[Стимуляторы и лекарства](#)

[Зелья](#)

[Госпиталь, лазареты и отрядные палаты](#)

#### [Правила по смерти](#)

[Плакальщики](#)

[Кровники](#)

[Кабак «Порог Смерти»](#)

[Возвращение с того света](#)

[Трупы и похороны](#)

[Тихий час](#)

[Правила по строительству и допуску игровых строений и локаций](#)

[Разметка, границы, конструкции, материалы и размеры](#)

[Дизайн-код](#)

[Строения военного назначения](#)

[Площади, улицы, переулки, тупики, фальшстены](#)

[Безопасность](#)

[Туалеты, канализация кабаков и наливаек](#)

[Неигровые территория и лагеря](#)

[Демонтаж](#)

[Правила данжа Курганье](#)

[Правила по костюмам](#)

[Главное](#)

[Общие рекомендации](#)

[Запрещены](#)

[Костюмы разных народов](#)

[Правила по сексу](#)

[Процесс](#)

[Демография](#)

[Изнасилования](#)

[Шипастый Тонк](#)

[Правила Шипастого Тонка](#)

[Примеры](#)

Помните, что МГ оставляет за собой право на игре трактовать правила на свое усмотрение, даже если есть очень клёвая лазейка, от которой вы строили всю стратегию...

Поэтому, пожалуйста, если вы нашли дыру — сообщите, пока мы можем ее поправить в общих документах.

## Организационные детали старта и финала

Игра начнется сразу по завершении общего парада: **организационный парад перейдет в ИГРОВОЕ шествие.**

**Жители города** отправятся в город и затем ненадолго разойдутся по кварталам для своих стартовых событий.

**Обитатели крепостей** — сперва пойдут в крепости для своего стартового события, а затем присоединятся к городскому празднованию, если хотят.

Время общего парада будет объявлено на полигоне, но предварительно стоит ориентироваться на 19:00 30 июля (среда).

Среда — праздник [Ночи огней](#).

В эту ночь по традиции никто не проливает крови в знак того, что отныне все дела будут решаться миром, а страшное прошлое позади.

**! Боевка и иное насилие (плен, пытки, увечья и т.д.) в это время есть в рамках общих правил, однако убить до 9-00 утра четверга персонажа игрока или кровника можно только по обоюдному согласию.** Пожалуйста, постарайтесь не создавать ситуаций, которые будут нелогичны в связи с этим ограничением: воздержитесь от казней и жертвоприношений или как-то логично объясните, почему выжила жертва, и т.д.

Мертвятник «[Порог Смерти](#)» не работает.

Данжи «Курганье» и «обсерватория Ловушки» открыты гостям с 22:00. Модель библиотек и Именования также ждет желающих. Кроме того, в Библиотеке после окончания праздника состоится публичная лекция «О природе времени».

Игра закончится в субботу во второй половине дня. Предварительно стоит ориентироваться на конец игры в 19:00.

# Общие правила

(за предоставление разделов Оргинфо спасибо МГ «Лестница в небо», «Наррентурм»)

Игра идет непрерывно с 30 июля по 2 августа 2025 г. (с 19:00 среды до 17:00 субботы).

**Заезд на полигон на строяк возможен с 26 июля.**

- **Парад открытия** — в 19:00 30 июля
- **Парад закрытия** — в 18:00 2 августа

**Полигон** [Тория](#) (Тверская область, Ржевский район, деревня Ведомково, Рублёво, приблизительно 250 км от Москвы).

Подать заявку необходимо через сайт [joinrpg.ru](http://joinrpg.ru). Взносы на игру сдаются после утверждения вашей заявки.

Регистрация на полигоне производится по паспорту (или его фотографии в телефоне), либо водительским правам. При регистрации игроку выдается браслет, подтверждающий регистрацию и уплату взноса. Браслет нужно носить на руке во время игры непрерывно и показывать мастеру и службе безопасности по требованию.

Лицо, приехавшее на игру без предварительной игровой заявки, но со снаряжением и костюмом, соответствующим эпохе и региону, может участвовать в игре на следующих условиях:

- при наличии свободной роли, соответствующей наличествующему антуражу;
- после согласования с мастером-региональщиком;
- после уплаты игрового взноса.

Общая информация по полигону:

1. На полигоне будет работать служба охраны, медицинская служба.
2. Весь полигон является пространством игры, за исключением места для пожизневых лагерей (места, где игроки проводят время/спят/решают свои хозяйственно-бытовые нужды вне игры) и Зеленой зоны. Подстерегать игроков на выходе/входе из Зеленой зоны и пожизневых лагерей запрещено. Игровые ценности в этой зоне хранить запрещено. При обнаружении спрятанных в такой зоне игровых ценностей или попыток обхода правил игры с использованием таких локаций мастера могут попросить игроков покинуть полигон. Взносы в этой ситуации не возвращаются.
3. Рядом с мастеркой будет расположена Зеленая зона — место торговли за рубли различными услугами, согласованными с МГ. Поход в Зеленую зону осуществляется как игровой, игра прекращается только возле входа в Зеленую зону. Игровые взаимодействия в Зеленой зоне невозможны. По

вопросам размещения в Зеленой зоне, писать Трое ([https://vk.com/id the troy](https://vk.com/id_the_troy)).

4. В Зеленой зоне будут находиться душевые от собственников полигона, (стоимость 1000 руб. за все дни игры, включая строяк) и автолавка, где можно купить товары первой необходимости.
5. Во время игры действует ряд правил, регулирующих игровой процесс. Факт приезда на игру означает, что игрок/участник полностью согласен с правилами и обязуется их выполнять. Мастерская группа оставляет за собой право удалить игрока с полигона при несоблюдении им правил игры. Факт и причины удаления игрока с полигона не оспариваются. Взнос не возвращается.
6. При возникновении внештатных ситуаций (травма, конфликт) необходимо сообщить об этом ближайшему мастеру.
7. Запрещены любые нарушения действующего законодательства Российской Федерации.
8. Мастера не несут ответственности за действия игроков, входящие в противоречие с законами РФ, за ущерб здоровью и имуществу других игроков и третьих лиц. Игроки, совершившие действия, противоречащие действующему законодательству РФ, будут переданы в руки сотрудников полиции.
9. Купаться можно в душевых и в реке Волге. Просим вас не забывать, что в Волге могут быть водовороты, не ходить плавать в одиночку и не уплывать далеко от берега.

## Полигон

Игра пройдет на полигоне Тория <https://vk.com/toriaworld>.

### Расположение полигона

[Тверская область, Ржевский район, деревни Ведомково, Рублёво](#)

Координаты 56.289481, 34.803841

### Дороги

Дорога от ближайшего населенного пункта (деревня Орехово — сельское поселение Успенское, 56.313466, 34.729587) до поворота на полигон — грунтовка с щебнем, покрытие приемлемо для движения даже в дождь, после выравнивая грейдером в марте были крупные камни (при движении колонной держите дистанцию во избежании «прилета» камней из-под колес впереди идущей машины).

Дороги от поворота на базу и по всему полигону — отсыпаны песком, песок утрамбован. Ремонтируется по мере износа.



В марте 2025 года, после зимы, работы грейдера и дождя проезд до локации Розы и военных лагерей был хороший. Заезд совершался на двух кроссоверах (без включения полного привода) и седане.

Проходимость:

1. Седаны и кроссоверы — приемлемо, помним что часть пути едем по грунтовке.
2. Газели и пр. до 3,5 т. — приемлемо, в практике проблем не встречали.
3. Более 3.5 т. — если шоссейная узкая резина, то могут быть проблемы. При наличии нормальных колес и должном опыте езды по грунтовке со стороны водителя проблем не возникает.

Места под разгрузку перед локациями есть.

## Дорога до полигона

### Своим ходом

До Зубцова и Ржева с Курского вокзала идёт поезд Москва — Муравьёво. Отправление в 6:45, прибытие в Зубцов в 11:01, прибытие в Ржев в 11:23.

Также есть поезд с отправлением в 15:45, прибытие в Зубцов в 19:55, в Ржев в 20:17.

**! Расписание уточняйте до выезда на сайтах РЖД! Возможны изменения !**

Наиболее простой и универсальный вариант — автобус. Он регулярно отправляется с автовокзала Северные ворота (впритык к метро Ховрино). Стоимость билета 800-1000 рублей. Первое отправление в 7:15.

**Внимание!** В 8:00 идет микроавтобус «Москва — Ржев» на 19 мест. Но есть и маршрут «Москва — Осташков» (отправление в 11:30, 14:30 и 19:00), это нормальный междугородний автобус.

После того, как вы добрались до Зубцова или Ржева, смело вызывайте такси до деревни Рублёво. Примерная стоимость 1400 рублей (на 25.05.24).

Можно попробовать сделать это через:

а) Яндекс.Такси

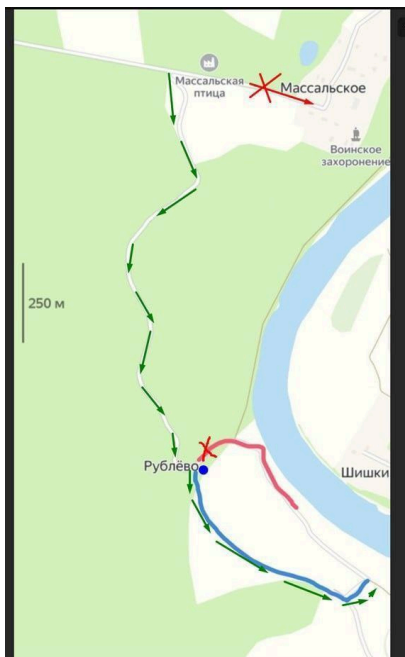
б) позвонить в местный таксопарк в Зубцове (+79065525140 , +74826223178, +79065514151)

в) позвонить в местный таксопарк в Ржеве (+79040041444, +79991505555, +79607115211)

Можно также попробовать позвонить заранее в таксопарки и договориться об определенном времени встречи в нужный вам день. Смогут вас провести прямо до полигона или нет — мы не можем сказать. Уточняйте у водителей. В любом случае советуем скачать карту проезда, указанную в пункте про заезд на машинах.

Поскольку ожидание такси займет у вас некоторое время (особенно в Зубцове), сначала рекомендуем дойти до магазина, вызвать такси, а потом уже идти за покупками.

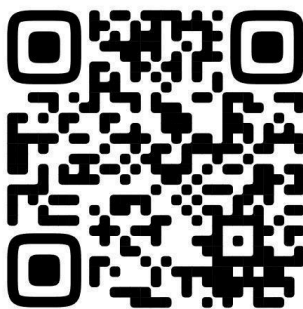
### **Автобусов от МГ до полигона нет.**



### **На машине**

Тория замечательно находится на Яндекс Картах (56.289481, 34.803841).

Ниже QR-код для ленивых:



У поворота на полигон, который будет по правую руку от вас, стоит табличка «Тория». Мы дополним её табличкой с названием игры. Дополнительным ориентиром служит столб с трансформатором. Далее вам необходимо добраться до первой развилки (на карте это деревня Рублёво).

На развилке в деревне Рублево повернуть направо! **Мы сделаем всё, чтобы вы не повернули налево.**

Поворот направо поведет вас через новую пологую дорогу мимо идиллических пейзажей леса (на фото обозначена синим).

Данная дорога в достаточно хорошем состоянии, без обрывов и крутых съездов. Она приведет вас к мастерке, где вам все расскажут! Правила по парковке см. [в разделе по АХЧ и правилам полигона](#).

## **АХЧ и правила полигона**

Правила поведения на полигоне являются обязательными к исполнению. МГ оставляет за собой право удалить игрока с мероприятия за их нарушение.

## Заезд и парковка

На территории всего полигона будет организована следующая система пропусков:

- «Зеленый пропуск» — машины организаторов (список для пропусков формируется и согласовывается заранее). Владельцы данных транспортных средств являются представителями организаторов и условия парковки для каждого индивидуальны. Транспортным средствам с зелеными пропусками разрешено, в случае любых форс-мажорных, медицинских и тп обстоятельствах, передвижение по игровой части полигона.

- «Желтый пропуск» — машины владельцев (ответственных) кабаков (список для пропусков формируется и согласовывается заранее). Пропуска для данных машин дают право выехать/заехать из/на полигон для закупки/разгрузки товаров для кабаков. График поездок транспортных средств с желтым пропуском согласуется с представителем МГ. Важно! Количество машин для кабаков ограничено (1 машина на 1 зону). Выезд и заезд на площадку строго с 6:00 до 9:30 и с 20:00 до 22:00 (не успели — ждите следующее «окно»).

- «Белый пропуск» — машины игроков. Игроки с белым пропуском, в зависимости от даты и времени приезда и, желающие проехать на игровую часть полигона для разгрузки инвентаря и прочего для пожизняка, на въезде в полигон обязательно оставляют залог в размере 5000 руб (одной бумажкой!), при выезде машины владельцу залог возвращается. Важно! В зависимости от даты заезда время нахождения транспортного средства на игровой части полигона будет ограничиваться представителями МГ.

**Важно!** Перемещение на автомобилях по полигону во время игры запрещено. При возникновении срочных вопросов или любых форс-мажорных обстоятельств обратитесь к МГ — мы постараемся вам помочь и/или успокоить.

## Вода

На полигоне есть скважина. Использовать в пищевых целях воду из реки категорически не рекомендуется.

При регистрации на полигоне каждый игрок получит пятилитровую бутылку питьевой воды. Дополнительные бутылки с питьевой водой можно будет приобрести на мастерке.

Кубы с технической водой из скважины будут стоять около пожизневой зоны каждой локации. За употребление этой воды в качестве питьевой мастерская группа ответственности не несет.

## Электричество

В городе Розы планируется централизованное электричество. Точки подключения будут находится в каждом из четырех кварталов. Подключение к точке

осуществляется силами игроков. В среднем на каждый квартал будет выделено по 20-25 кВт.

Правила подключения к точке:

- Для обычных игроков — возможны только освещение и зарядка/подключение гаджетов. **ЗАПРЕЩЕНО** использование мощных электроприборов: электрочайников, микроволновок, холодильников, электроплит и т.д., без предварительного согласования с МГ (обращаться к Теху — <https://vk.com/lastlifem>).
- Для кабаков — будет выделена отдельная линия по согласованию с МГ (обращаться к Теху — <https://vk.com/lastlifem>).

## Генераторы

Если вы обитаете в городе Розы и критически зависимы от электричества, можно привезти генератор. Генератор должен быть установлен за пределами города так, чтобы максимально снизить уровень шума в игровой зоне. Место согласуется с МГ (обращаться к Теху — <https://vk.com/lastlifem>).

**ВАЖНО!** До игры кто угодно может пользоваться генераторами. Во время игры, всем кроме заранее согласованных с МГ локаций заводить генераторы запрещено. На игре генераторы ТОЛЬКО на случай форс мажора!

## Интернет

На полигоне практически нет сотовой связи (иногда пробивается Теле2) и СОВСЕМ НЕТ интернета. По всем экстренным случаям обращайтесь к мастерам.

## Медицина

Рядом с мастеркой с понедельника 28 июля до вечера субботы 2 августа будет дежурить медик. По всем медицинским вопросам обращайтесь к нему.

Паспорт и полис ОМС обязательно следует иметь с собой на полигоне.

МГ настоятельно рекомендует лицам, страдающим тяжелыми хроническими заболеваниями, озаботиться необходимыми медикаментами.

Игроку настоятельно рекомендуется иметь минимальную личную аптечку, в которую входят лекарства, необходимые ему для повседневного употребления и в случае обострения хронических заболеваний.

При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному врачу. Если травма легкая (царапина, небольшой порез, синяк), можно использовать командную/личную аптечку.

При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком. В случае невыполнения требований медика возможно удаление с полигона.

## Туалет

На полигоне запрещено самостоятельно копать туалеты. Все отхожие места будут согласованы администрацией полигона, а также выкопаны полигонной командой заранее. МГ примет участие в определении их местоположения исходя из расположения локаций и пожизненных лагерей.

## Мусор

Мастерская группа обеспечит город Розы и Военные Лагерь мусорками, мусор с которых во время игры будет выноситься силами мастеров. При выезде с полигона место вашей стоянки (игровой и пожизневой) проверяется мастерами на наличие оставленного мусора. Весь мусор (в том числе строительный) после игры необходимо собрать и вынести в контейнер, находящийся рядом с локацией.

## Купание в реке

Река Волга достаточно быстрая и в области полигона имеет много зон с омутами. Будьте предельно внимательны, если захотите купаться!

## Открытый огонь

В первую очередь огонь должен находиться далеко от крон деревьев. Костры не должны разводиться без специально оборудованного места: минимум для костра — окопать, обложить камнями или песком, рядом с костром должны быть огнетушитель/ ведро с водой/ ведро с песком.

Хорошим костровым сетапом который будет безопасным для большинства мест и пригодится на любых играх считаем:

- противопожарное полотно для размещения костровой чаши;
- костровая чаша;
- огнетушитель возле открытого источника огня, если что-то пойдет не так.

Обязательно показать вашу костровую зону региональному мастеру перед игрой. Очаги внутри зданий ОБЯЗАТЕЛЬНО согласовать с МГ (писать в ТГ: Ортус — [https://t.me/solus\\_ortus](https://t.me/solus_ortus)).

Также в городе Розы есть участок земель лесного фонда! На нем ЗАПРЕЩЕН любой открытый огонь. **Здания, попадающие в границы этого участка.** Разрешены электрические свечи. Использование настоящих свечей возможно на подносе с песком или иной негорючей площадке в присутствии человека. Без присмотра горящие свечи оставлять нельзя.

## Курение

Запрещено курение в зоне большого скопления сухой травы, сена и сухой коры/иголок.

Запрещено выкидывать окурки на землю. Это принципиальное требование, так как после отъезда с полигона мы должны оставить чистое место. Пожалуйста, оборудуйте себе место под окурки (можно баклажку с водой) которое потом можно очистить или выбросить в контейнер с мусором.

Это обязательное правило как с точки зрения чистоты, так и с точки зрения пожаробезопасности. Тушить окурки о деревья ЗАПРЕЩЕНО!

## Насекомые

На полигоне много клещей, комаров и слепней. В некоторых местах наблюдается присутствие ос. Озаботьтесь средствами личной безопасности.

## Дрова

В окрестностях можно собирать валежник и перевозить, а можно заказать дрова с доставкой у администрации полигона и не перевозить! Учитывайте, что до нашей игры будет проходить еще один тысячник, поэтому вероятность найти валежник в шаговой доступности стремится к минимуму. По установке и обустройству любых мест с огнем см. [пункт «Открытый огонь»](#).

## **!Запрещено!**

- Запрещается бросать на землю горящие спички и непотушенные окурки (и окурки вообще), стряхивать горящую золу из курительных трубок.
- Запрещается привоз на полигон и тем более использование на нем травматического или огнестрельного оружия.
- Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в неадекватном пьяном состоянии.
- Запрещены: перевозка, хранение, употребление, распространение любых наркотических средств.
- Запрещены любые нарушения законодательства Российской Федерации.
- При строительстве запрещается прибивать стены и другие постройки к живым деревьям и зданиям. Для крепежа используйте прочные веревки.
- Запрещается затевать драки и выяснения отношений, не связанные с игровым взаимодействием.

При выявлении данных нарушений МГ придется удалить игрока с полигона.

## Взносы

### Размер и сроки сдачи взносов

#### Для игроков старше 18 лет:

- С 21 июля оплата возможна только на полигоне и только наличными — 8000 рублей.

#### Для игроков младше 18 лет:

- Дети до 10 лет включительно не оплачивают взнос вне зависимости от отсутствия или наличия у них роли;
- Дети, не достигшие 14 лет, оплачивают взнос в размере 50% от минимального тарифа вне зависимости от отсутствия или наличия у них роли — 2000 рублей;
- Дети в возрасте от 14 до 18 лет — оплачивают всегда минимальный взнос — 4000 рублей.

### Возврат и передача взносов

**Взносы не возвращаются, но вы их можете передать другому игроку вплоть до 20.07.2024 г.**

Для передачи взноса передающему игроку необходимо написать [сообщение в группу игры в ВК](#) и прислать ссылку на вашу заявку и ссылку на заявку или профиль в joinrpg.ru человека, которому необходимо передать взнос.

МГ не несет ответственности и никак не участвует в компенсации стоимости взноса игроку, передавшему взнос, со стороны игрока, которому был передан взнос.

## Специальные категории

### Команды кабаков

Члены команды кабака подают заявки и оплачивают игровой взнос на общих основаниях, как и все игроки. Однако на них не распространяется повышение взносов, то есть всегда действует минимальный тариф 4000 рублей.

Они проходят регистрацию и получают соответствующий браслет.

### Фотографы и видеооператоры

Фотографами и видеооператорами считаются гости, которые едут на игру для того чтобы заниматься на ней фото- и видеосъемкой игрового процесса.

Все фотографы и видеооператоры могут присутствовать и снимать на полигоне только по согласованию с МГ и при соблюдении следующих условий:

- Фотограф и/или видеооператор должен заблаговременно согласовать свое присутствие на полигоне с МГ. В противном случае он будет считаться Гостем со всеми вытекающими последствиями, включая гостевой взнос.
- Проживание возможно в одном из пожизневых лагерей, если вы едете с командой, или в месте, которое укажут вам мастера.
- Снаряжение для проживания в лесу и питание МГ не предоставляет, стоимость дороги до полигона не компенсирует.
- Во время игры фотограф и/или видеооператор может появляться на игровой территории только в костюме, соответствующем общим рекомендациям по антуражу.
- Фотограф и/или видеооператор не должен привлекать к себе внимание, мешать игровому процессу и работе мастерской группы, а также должен соблюдать правила техники безопасности при съемке боевых столкновений.
- Фотограф и/или видеооператор обязаны строго выполнять все поставленные условия МГ.
- Фотографу и/или видеооператору будет выдан специальный отличительный знак (бейдж), который нужно носить на видном месте при появлении на игровой территории.

Фотографам и видеооператорам необходимо подойти на регистрацию, найти себя в списке (будет передан мастерам, для внесения в список необходимо написать Алене Зельвянской **ДО 20 июля 2025 года:** [t.me/AZelvyanskaya](https://t.me/AZelvyanskaya), [vk.com/aliya\\_akumi](https://vk.com/aliya_akumi)) и получить бейдж «фотограф».

В случае несоблюдения перечисленных условий организаторы мероприятия оставляют за собой право удалить фотографа/видеооператора с игровой территории.

Мы ожидаем, что все фотографы и видеооператоры, приехавшие на игру, готовы безвозмездно предоставить отснятые материалы мастерской группе и игрокам.

## Гости

МГ считает что лучший способ участия в игре — быть игроком или организатором.

Присутствие на полигоне людей, не включенных в игровой процесс или его поддержание, не идет на пользу ролевой игре. С другой стороны, мы понимаем возможную потребность некоторых игроков и команд в подмоге по хозяйству или для сопровождения несовершеннолетних.

п/п	ип гостя	равило



	омощь игроку/команде до и после	присутствует на территории полигона во время игры. Не платит взнос. Соблюдает правила нахождения на полигоне.
	омощь игроку/команде реализации хозяйственно-бытовых провожение несовершеннолетних отяжении игры	додает заявку на joinrpg.ru. Оплачивает взнос. Од ролевой костюм (на базовом уровне: рубаха, брю нужн платье). Всегда действует минимальный взнос 400 ублей.
	елающие посмотреть	а нашей игре не предусмотрены зрители.  присутствие на территории полигона во время игр прещено, даже в пожизневом лагере.

Поэтому для гостей действует следующий алгоритм:

Любого человека, не зарегистрированного в качестве игрока, а также не являющегося мастером, игротехом, фотографом, или гостя, не соблюдающего алгоритм, мы попросим немедленно удалиться с полигона.

## Кросспол

Кросспола на игре нет, но по игре персонаж может пытаться притворяться человеком другого пола. Насколько убедительно вы это сделаете — зависит только от вас, модель для этого не предусмотрена. Так что при возникновении сомнений относительно пола встреченного вами персонажа, следует руководствоваться правилом «вы видите то, что вы видите».

Рекомендуем для мужчин образы склочных старух, экзальтированных хозяек борделей и бородатых женщин из цирка, а для женщин юных оруженосцев, пажей или дряхлых стариков ;)

## Несовершеннолетние игроки

Дисклеймер: наша игра предполагает жанр темного фэнтези и не рассчитана на детскую психику. На книгах автора стоит рейтинг 16+.

Также обращаем внимание, что игра в лесу для детей — зона повышенного риска, поэтому если с вами едет ребенок или несовершеннолетний игрок, мы просим вас внимательно изучить приведенные ниже правила и строго им следовать. Если что-то в правилах вам непонятно или вызывает сомнения — обращайтесь к своему региональщику или пишите в сообщения группы игры.

Несовершеннолетние игроки в зависимости от возраста делятся на две категории:

- «Дети» — игрок в возрасте от 3 лет и не достигший возраста 14 лет (мастера крайне не рекомендуют привозить на игру детей младше 3 лет).
- «Несовершеннолетний» — игрок в возрасте от 14 до 18 лет.

Вся ответственность за находящихся на игре детей и несовершеннолетних, согласно действующему законодательству РФ, лежит на их законных представителях. Эти представители отдают себе отчет, куда вывозят ребенка (в частности: в локациях никакого тихого часа сделано не будет, и пехота ругаться в кабаке поменьше тоже вряд ли согласится).

Задача присмотра за ребенком, принятия решений, с кем и куда его отпустить сходить/погулять, кому доверить его безопасность, — это первостепенная задача родителей/доверенных лиц и только их.

При этом детей в возрасте до 14 лет вне их локации обязан сопровождать совершеннолетний.

Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых игроков вместе с детьми, поставивших своего ребёнка в опасное положение или оставивших его без присмотра.

## «Дети»

### **Дети — лица, не достигшие возраста 14 лет.**

Дети (с 3 лет до 14 лет) допускаются на полигон только в сопровождении родителей. По умолчанию дети в игровых взаимодействиях не участвуют, но могут находиться на территории игры. **Запрещено использовать детей для «разведки» и переноса ценностей.** Они могут ходить по полигону в костюме, иметь игровое имя, однако не могут быть убиты, похищены и подвергнуты любому аналогичному игровому взаимодействию. При этом дети обязаны иметь костюм, соответствующий общим рекомендациям по антуражу и адекватный роли родителей.

В индивидуальном порядке, по согласованию с региональным мастером, ребенок, не достигший возраста 14 лет, может получить роль и разрешение на полноценное участие в игре. В таком случае мастер попросит подать от лица ребенка отдельную заявку.

Единственным ограничением для детей до 14 лет, получившим полноценную роль является боевка, — дети не могут брать в руки оружие.

### **Дети допускаются на территорию игры только на следующих условиях:**

- О наличии ребенка на полигоне необходимо сообщить региональному мастеру и предоставить всю необходимую информацию до 1 июля 2025 года.
- Ребенка сопровождает как минимум один из родителей/ближайших родственников/опекунов, которые несут за него полную персональную ответственность.

- Детей не оставляют без присмотра как минимум одного из родителей в течение всей игры, а также мероприятий на полигоне, предшествующих игре и последующих за ней.
- Дети, не достигшие возраста 6 лет, но умеющие самостоятельно передвигаться, должны все время нахождения на полигоне носить на себе бейдж (стикер, браслет) с указанием имени ребенка, локации, а также ФИО и номера телефона ответственного взрослого, присутствующего на полигоне. Бейдж родителям нужно подготовить самостоятельно.
- Мастера оставляют за собой право в любой момент удалить с полигона взрослых игроков, поставивших жизнь и здоровье своего малолетнего ребенка под угрозу или оставивших его без присмотра. Угрозой для жизни и здоровья считается самостоятельное купание детей в водоемах, присутствие в непосредственной близости от зоны боевых действий (даже при наличии сопровождающих взрослых) и другие схожие ситуации на усмотрение МГ и медиков.
- Мастера в любой момент могут отказать игроку с ребенком в присутствии на полигоне без объяснения причин.
- Мастера в любой момент могут попросить ребенка в сопровождении родителя покинуть определенную игровую территорию или переместиться в неигровой лагерь на время какого-то события.
- Ответственность за действия ребенка и его здоровье ложится на сопровождающего родителя или опекуна.
- Дети до 10 лет включительно не оплачивают взнос, вне зависимости от отсутствия или наличия у них роли.
- Дети, не достигшие 14 лет, оплачивают взнос в размере 50% от минимального тарифа, вне зависимости от отсутствия или наличия у них роли.

## «Несовершеннолетние»

### **Несовершеннолетние — лица в возрасте от 14 до 18 лет.**

Принимают полноценное участие в игре.

Несовершеннолетние в возрасте от 16 лет до 18 лет могут принимать участие в боевых взаимодействиях по согласованию с мастером по боевым взаимодействиям до игры и при наличии сопровождающего.

### **Несовершеннолетние игроки принимают участие в игре на следующих условиях:**

- От лица несовершеннолетнего игрока подана заявка на роль в базу заявок соответствующей локации, он планирует принимать полноценное участие в игре.

- Игрок указал, что он является несовершеннолетним в соответствующем поле в своей заявке и указал, кто является его сопровождающим (приложил ссылку на заявку сопровождающего и указал его ФИО).
- У несовершеннолетнего игрока есть взрослый сопровождающий не младше 21 года, чья заявка на роль подана и согласована в той же локации, что и несовершеннолетний игрок.
- Несовершеннолетний игрок предоставил письменное разрешение от родителей (можно заранее отправить в сообщения группы игры или региональному мастеру).
- Несовершеннолетнему игроку мастера в любой момент могут отказать в участии в боевых столкновениях без объяснения причин.
- Несовершеннолетний игрок оплатил минимальный взнос — 4000 рублей.
- Прошел регистрацию на общем основании.
- Согласие родителей составляется по форме ниже и пересылается МГ не позднее, чем 1 июля 2025 года в электронной форме (скан с подписями) в сообщения группы игры или региональному мастеру.

Лица, не достигшие возраста 18 лет, появившиеся на игре без выполнения вышеизложенных условий, на полигон допускаться не будут.

## Сопровождающие лица

Если с вами на игру едет ребенок или вы являетесь сопровождающим несовершеннолетнего игрока, нужно поставить в своей заявке соответствующую отметку и заполнить поле с информацией про ребенка (ФИО ребенка, возраст, кем вы приходитесь ребенку — родителем, другим родственником или сопровождающим, ссылку на заявку в joinprg, если она есть).

Родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны заранее предоставить МГ исчерпывающую информацию о детях и несовершеннолетних.

Информацию можно направить в сообщения группы игры, оставить в комментариях к заявке или отправить лично региональному мастеру.

На полигоне родители, опекуны и сопровождающие лица обязаны носить с собой свидетельство о рождении (для лиц от 14 лет — паспорт) и полис ОМС ребенка или несовершеннолетнего. Лекарства, которые по мнению родителей могут понадобиться ребенку в случае наличия хронических заболеваний или возможного недомогания, сопровождающему следует иметь при себе.

Помните: при отсутствии документов в чрезвычайной ситуации госпитализация в лечебное учреждение может быть затруднительна.

В случае, если заболевшему ребенку или несовершеннолетнему по мнению полигонного врача требуется эвакуация домой или в лечебное учреждение, ребенок в сопровождении родителя или ответственного лица должен покинуть полигон (эвакуация в лечебное учреждение производится мастерским транспортом). При отказе

родителей или опекунов от эвакуации, они и ребёнок не могут больше принимать участие в игре и обязаны покинуть полигон самостоятельно.

## Домашние животные

Присутствие домашних животных на полигоне нежелательно. Но если вы все же хотите их привезти, то необходимо выполнить следующие требования:

- Присутствие домашнего животного нужно индивидуально согласовать с региональным мастером вашей локации. Мастер вправе в любой момент до или во время игры отказать в присутствии животного в регионе или на полигоне без объяснения причин.
- Владелец должен самостоятельно согласовать присутствие животного в лагере со своей командой.
- Полная ответственность за домашнее животное — как за его состояние и здоровье, так и за любые последствия его поведения на полигоне до, во время и после окончания игры, лежат на его владельце. Ущерб, нанесенный животным имуществу и здоровью игроков или мастерской группы, компенсируются владельцем.
- На полигоне животное должно всегда находиться рядом с владельцем или другим сопровождающим, несущим за него полную ответственность.
- На животном должен быть закреплен адресник с ФИО и номером телефона владельца.
- Человек, выгуливающий (строго на поводке!) собаку, находится вне игры. Он должен носить белый хайратник и не может вступать в игровые взаимодействия. Любая информация полученная во время нахождения вне игры не может быть использована по игре.
- Отходы жизнедеятельности животного на всей территории полигона должны сразу убираться владельцем, герметично упаковываться в одноразовые пакеты и утилизироваться вместе с остальным мусором.
- Все собаки, относящиеся к служебным, боевым или сторожевым породам, могут находиться на полигоне только в намордниках, будучи привязанными в лагере владельца, за исключением момента выгула их на поводке.
- При себе владельцу в течение всего времени пребывания на полигоне обязательно иметь ветеринарный паспорт животного.
- Животное, присутствующее на полигоне, обязательно должно иметь действующую прививку от бешенства.
- Если собака мешает игровому процессу — громко и часто лает, бросается на людей во время боевых взаимодействий или ведет себя неадекватно любым другим образом — мастера вправе потребовать удалить собаку с полигона. При необходимости — вместе с игроком.

- Лошадей на полигон привозить нельзя. Мастерская группа также завозить лошадей на полигон не планирует.

## Кабаки и повара

МГ рассчитывает, что все кабаки на игре будут полноценными игровыми точками.

Мы ждем на нашей игре команды кабаков, которым в первую очередь интересно поиграть в ролевую игру и мир, стоящий на грани переломных событий, а не максимально эффективно накормить как можно большее количество игроков.

МГ с благодарностью и уважением относится ко всем командам, вывозящим точки питания на ролевые игры, и понимает, что это тяжелый и зачастую неблагодарный труд, независимо от формата заведения.

Также, мы просим всех желающих вывезти кабака оценить свои возможности и желание:

- Общаться с посетителями кабака не выходя из роли.
- Проработать перед игрой персонажей и на игре уделять внимание не только работе в кабаке, но и игровым событиям.
- Заморочиться на соответствие антуража и атмосферы в заведении его предыстории, месту, в котором оно находится, культуре, к которой принадлежат ваши персонажи.
- Максимально изолировать от игровой зоны кабака все неантуражные предметы — кухню с горелками, желательно не использовать пластиковую одноразовую посуду, замаскировать электрическое освещение и пр.

По умолчанию (за исключением электричества), кабаки обеспечиваются организационной поддержкой МГ (стройка, вода и т.п.) на тех же условиях, что и все остальные игроки.

## Игровое и не игровое взаимодействие с кабаком во время игры

Помещение кабака делится на две части: зал и кухня.

Зал является полноценной игровой территорией, в которой работают все модели, а все присутствующие, включая работников кабака, являются игровыми персонажами.

При желании, в целях сохранности антуража, отдельные заведения могут сделать свой Зал НЕБОЕВОЙ зоной. Для этого такие игроки маркируют «магическим глифом» над главным входом своего заведения, в соответствии с п. 12.7 Правил по боевке. Обращаем внимание, что на такой зал все равно работают правила поджога зданий.

Кухня является однозначно неигровой территорией, вход в которую возможен только с разрешения работников кабака. Как и любую другую неигровую территорию,

кухню запрещается использовать в игровых целях, например, хранить там игровые предметы.

Повара (и иные работники кабака) на игре платят минимальный возвратный (до 7 шт. на заведение в зависимости от его размеров) взнос 4000 рублей (возврат таких взносов и компенсация осуществляется после игры по результатам работы кабака).

Такие работники заведения получают браслет с маркировкой «Повар». Носители такого браслета не играют в модели (в том числе боевку и смерть) и спокойно обеспечивают работоспособность заведения на период всей игры. Обращаем ваше внимание, такие персонажи могут только социализироваться на игре и опосредованно участвовать в других моделях (например читать принесенные тексты или диктовать в свободное время тексты для летописца). Они по сути теряют возможность быть участниками других моделей, так как не могут быть убиты по игре.

Если вы все-таки желаете быть скорее участником на игре и играть в наши модели полноценно — то ваш вариант, оплата обычного невозвратного взноса и ношение браслета обычного игрока.

## Абонементы и питание за рубли

До игры и после неё продажа еды и напитков в кабаке за рубли никак не ограничивается и не регламентируется. Также до игры можно приобрести абонементы на питание в игровой период за рубли (в тех заведениях, где есть указанная функция). Во время игры продавать еду и напитки за рубли можно, но при выполнении жестких условий антуражности этого процесса.

Кабак, продающий на игре еду и напитки за рубли, должен получать их и обсуждать цены в отдельном целиком изолированном от пространства игры помещении при кухне, после чего осуществлять выдачу оплаченного блюда в общем зале антуражным образом. Например, оплачивает игровыми деньгами или соответствующей по стоимости игровой услугой.

В случае явного несоответствия приобретаемых за рубли блюд имущественному статусу покупателя, не надо идти с ним в общий зал или иное игровое пространство, но можно получить и пойти есть в пожизняк.

Сообщать о том, что какое-то блюдо доступно только для приобретения за рубли, мы также просим строго в антуражной форме, например, кабатчик может сказать, что это блюдо повар может приготовить только под заказ, и пригласить игрока для обсуждения пожизневых вопросов стоимости и количества порций в отдельный «кабинет».

Это необходимое условие для продажи питания или напитков за рубли на нашей игре. Пожалуйста, продумайте этот процесс так, чтобы он отбил ваши расходы и не испортил игру окружающим.

## Компенсация затрат

Каждый кабак во время игры должен предоставлять некоторый ассортимент за игровые деньги. Расходы на ассортимент кабака, который будет распространяться в игровое время на игровых условиях компенсируются, мастерской группой. Размер компенсации будет зависеть от количества и характера продаваемых за игровые деньги блюд и напитков, и оговаривается с каждым кабаком отдельно. По указанным вопросам необходимо писать в ВК Трое ([https://vk.com/id\\_the\\_troy](https://vk.com/id_the_troy)).

## Торговля за рубли

На нашей игре в игровой зоне (за исключением «зеленой зоны») торговля любыми видами товаров за реальные деньги запрещена с момента начала и до окончания игры (финального парада).

Торговля до игры разрешена на следующих условиях:

- Продаваемые товары не нарушают законов РФ;
- Торговля разрешена только в указанных МГ местах, о которых будет сообщено заранее («Зеленая зона»);
- Необходимо до 1 июля 2025 года написать Трое ([https://vk.com/id\\_the\\_troy](https://vk.com/id_the_troy)) о том, что вы планируете организовать торговую точку с уточнением ассортимента. Торговля без согласования с мастерами запрещена;
- МГ оставляет за собой право отказать в организации торговой точки без объяснения причин;
- Если вы не являетесь участником игры, то до ее начала вам необходимо покинуть полигон.
- МГ не вводит взносов на торговую точку.

# Правила по Отрядам

## Общая информация

Все персонажи на нашей игре, за редчайшим исключением, являются частью какой-то важной для них общности, которую мы в рамках правил и сюжетов называем «отряд» в качестве отсылки к нашему первоисточнику.

Правила ниже рассказывают о том, сколько людей может быть в отряде, какие у них функции, какими моделями они поддерживаются, зачем это нужно и как во все это играть.

Главное, для чего существует данный раздел правил, это поддержка внутренней ролевой игры команды, создание общих целей, конфликтов и планов на игру. Эта модель важна не для победы в глобальном военном конфликте, а для обогащения событий и написания историй ваших персонажей.



В рамках модели существует состязательная часть: к концу игры мы подведем итоги того, кому удалось стать «Черным отрядом», получить черную хартию и знамя и вместе с ними войти в историю.

Важной сюжетной основой этих правил является то, что отряды — для людей, а не для тех, кто от них отделился. Люди не выживают в одиночестве. Те существа, что предпочитают отделиться, — чужды и опасны для всех. Магия всегда приводит мага к безумию и, значит, отсекает его от остальных, потому что не бывает двух одинаковых сумасшедших. А люди, насколько бы дурными они ни были, все еще люди, и это объединяет их всех и дает свой, особый путь в мире.

## Что такое отряд

Отряд — это группа людей, которая может быть представлена: семьей, кланом, культом, клятвенным кругом, наемнической организацией и т.д. Однако дальше в этих правилах мы будем использовать общее слово «отряд».

Численность отряда от 7 до 21 персонажей игроков, одновременно один персонаж может принадлежать только к одному отряду.

Сетка ролей основана на отрядах, вводные сюжеты будут написаны для отрядов, многие правила работают именно на отряд, а не на персонажа индивидуально.

Отряд — наша стандартная игромеханическая и сюжетная единица. Члены отряда, если развивают свой отряд, то совместно получают новые возможности.

При этом у вашего персонажа в качестве завязок легко может быть и семья, и тайный культ, а сам при этом он — наемник. Его отрядом будет являться что-то одно из этого списка, а остальное — просто сюжетная связь.

**Пример:** Кровавый культист Властелина Феандр Черный Трупоед — очень семейный человек. У него три жены, семеро детей и уже целых два с половиной внука.

Феандр напряженно трудится на религиозном поприще и приносит в неделю минимум троих людей в жертву Властелину в тайном убежище своих друзей-культистов, замаскированном под кабака Развратная Пышка. Кабак, кстати, тоже принадлежит Феандру, где его знают исключительно как Феандра Веселого Пекаря. Наш герой одинаково любит и мучное, и семью, и Властелина, однако его отряд — это его культ, а остальное — для души. Семья Феандра состоит вообще вся в разных других отрядах. Вечерами они обмениваются новостями, как у кого дела, и живут счастливо.

## Летопись отряда

У каждого отряда есть летопись — это паспорт команды, непобитаемая (в т.ч. для тайного прочтения с возвратом) и неуничтожимая книга. В летописи содержится все, что важно для отряда по правилам его развития, и там же копится игровая информация. Уважаемые летописцы носите ее при себе.

На игре не будет индивидуальных аусвайсов, только командные. Им, по сути, и является летопись. Существуют редкие исключения для одиночек.

Летопись представляет собой блокнот А4 или А5 на кольцах ([например](#) или [такие](#)), в который вставляются листы. Оформляйте ваши летописи в стилистике отряда: это добавит атмосферы и красоты игре. Желательно сделать уникальную и красивую обложку своими руками, начать писать тексты и т.д.

Желающим отрядам мы (на выбор):

- выдадим готовую летопись, в которой вы сможете вписать руками необходимый минимум;
- выдадим готовые страницы от МГ формата А4 или А5 для добавления в вашу готовую летопись;
- выдадим сверстанные в формате А4 и А5 на выбор необходимые страницы для самостоятельной распечатки в летопись.

Обращаем ваше внимание на то, что летопись на кольцах или шнурке, а это означает, что игрокам будет удобнее если вы возьмете подходящий дырокол, шило или иной инструмент, при помощи которого вам комфортно будет добавлять страницы в летопись.

Страницы летописи, которые необходимо игрокам оформить самостоятельно:

1. Обложка, форзац или заглавная страница с названием отряда;
2. Список актуальных членов отряда;
3. Перечень тех, кто ушел из отряда или погиб;
4. Страницы с кровниками — обращаем ваше внимание, что если отряд не заготовил страницы с кровниками, и в летописи они будут отсутствовать, то это серьезно ослабит отряд, не давая его членам опции выйти из мертвятника, сохранив персонажа за жизнь кровника.
5. Страницы с опциональными, но важными и красивыми деталями: герб, девиз, традиции, летопись, страница с локонами убитых людей и т.д.
6. «Красные страницы» — страницы, куда будет записываться самое тайное об отряде до игры и на игре. Этих страниц должно быть немного, и в них нельзя будет подсмотреть никому, кроме летописца конкретного отряда и МГ.

Летопись должна быть читаема. Тайные языки и шифры при заполнении уместны в ограниченном количестве, скорее для стиля. Ничего существенного шифровать не нужно.

Пожалуйста, помните, что если летопись нечитаема, то своей модельной пользы она отряду приносить не будет.

МГ рада поощрить творчество игроков и подготовку летописей к игре: за красиво оформление, интересные тексты, прописанные отрядные ритуалы и прочие детали ваш отряд получит на старте некоторое количество случайных самоцветов, которые нужны для развития.

МГ выдаст готовыми сами блокноты и оформленными следующие страницы

1. Контакты мастеров;
2. Краткие правила по заполнению летописи;
3. Краткие правила по развитию отряда;
4. Страницы с путем развития;
5. Страницы с вводными текстами и сюжетами отряда;
6. Страницу со связями отряда.

Можно играть в недавно сформированный отряд, у которого еще не началась его история, или в поиск утраченной летописи отряда, или в иные сюжеты, связанные с отсутствием/утратой отрядной книги. Однако у отряда всегда будет хотя бы функциональная часть летописи.

Любой мастер вправе попросить летописца показать летопись.

Существуют также игровые способности, которые позволяют заглядывать в чужую летопись. Так базово умеют делать барды (см. про них ниже).

## Сюжеты, эстетика и численность

### Сюжеты отрядов

У каждого отряда есть задачи, связанные с его развитием, а кроме того один сюжет от МГ, который согласовывается в процессе подготовки. Весь сюжет затрагивает весь отряд.

Индивидуальные завязки персонажей, локальные отрядные сюжеты и т.д. — команда обеспечивает себе самостоятельно.

### Эстетика отряда

Есть то, что отличает ваш отряд от других. Это обязательные признаки, которые должны быть у любого отряда:

#### Уникальное название

Фамилия семьи, название вашего постоянного двора, общее прозвище группы и т.д.

Название должно быть уникальным: смотрите сетку ролей и сверяйтесь при выборе со своим региональщиком. Любое совпадение названий не случайно и означает связь отрядов.

Также оно должно стилистически подходить сеттингу Черного отряда и жанру фэнтези. МГ поможет вам сориентироваться при необходимости.

Не следует использовать слова «белый», «бронзовый», «серебряный», «золотой», «платиновый», «черный» в названии отряда.

## Отличительный знак

Герб рода, знак Патрона отряда, шрамы на лицах, цветы, которыми по-разному себя украшают члены отряда, и т.д.

В случае военных отрядов — единообразие военной формы.

Ориентируйтесь на правила по [антуражу](#) и [народам](#).

Можно придумать еще больше нюансов и тонкостей. Обязателен к соблюдению только список выше, остальное — на ваше усмотрение.

## Что еще может отличать ваш отряд?

Знамя, тотем, счастливая свинья и любимая распутница в одном лице, отрядный штаб, гимн, тайный язык, традиции, локальная валюта... Все это не обязательно, но также поддерживает единство отряда.

Мы рекомендуем игрокам создавать внутри отряда свои истории и микросюжеты.

Подчеркиваем, что МГ работает с сюжетами отрядов глобально, а внутренние [микроразвязки](#) остаются на усмотрение игроков.

## Состав и численность отряда

В отряде может быть от 7 до 21 персонажей-игроков.

Если у вас планируется большой выезд, то можно завязать несколько отрядов по 21 связями из примеров ниже.

Численность отряда влияет на количество некоторых должностей в нем, в остальном регулируйте её так, как вам комфортно.

Финальную численность отрядов мы будем фиксировать по заявкам и сданным взносам перед выездом на полигон.

На игре можно принимать новобранцев в отряд, однако численность все еще не должна превышать 21.

Если численность отряда на игре стала менее 7, то необходимо как можно быстрее завербовать к себе еще людей. Для тех, кто ищет себе людей в отряд или желает найти отряд для вступления, в квартале Комар есть Биржа труда, приходите!

Святая обязанность всякого барда донести на Биржу труда, а заодно и на региональные мастерки, если какой-то отряд имеет численность ниже 7-ми, это опасно! Всякое может случиться от болезни, до потери кровников...

Мастерская группа не настаивает на распределении ролей в отряде, кроме двух обязательных позиций:

**Капитан** — до игры это игрок, ответственный за взаимодействие отряда и МГ. Тот, кто будет указан в сетке ролей как главный в команде.

На игре этот персонаж отвечает за отряд сюжетно и в некоторых моделях.

**Летописец** — до игры это игрок, ответственный за взаимодействие отряда и МГ. Тот, кто будет указан в сетке ролей как заместитель капитана.

На игре этот персонаж может уже не быть замом капитана, он отвечает за развитие и рост отряда, а также за его сюжетную и игротехническую летопись.

### Власть капитана: клятвы

Когда люди собираются вместе и выбирают капитана, то они вверяют себя ему. В зависимости от стиля и атмосферы вашей команды капитан может быть заботливой наседкой или жестоким тираном, который вынудил группу к лояльности. При формировании отряда или при вступлении в него новичка соблюдается характерный для конкретного отряда ритуал или обряд, в котором члены отряда дают клятву или обязательство признавать власть своего командира.

Именно это в мире игры объясняет и обеспечивает почти мистическую возможность капитана отряда распоряжаться тем, чем он владеет.

Инструменты капитана это **клятвы**.

**Клятва** — часть должностей в отряде переназначается капитаном по его воле и слову. Фактически клятва обладает особым свойством «передавать» умения одного члена отряда другому.

**Например:** *Нашему плакальщику Беде нужна помощь, ему нездоровится. Поэтому вместо него с убитыми и похоронами разберется летописец Понос. Или у нас не было палача, но теперь стало нужно и им станет Беда.*

Добровольно покинуть пост и презреть клятву нельзя. С тех пор, как ваш персонаж избрал своего капитана, он ему подчиняется в вопросе дисциплины отряда. Уход из отряда — отдельный вопрос, с ним разбирайтесь игровым образом.

В любом случае, ни в одном отряде одновременно ни один персонаж не может совмещать более чем две должности. А маг (или жрец) — особенный. Он занимает только одну свою и не может быть переназначен капитаном. Только изгнан.

Ровно также ни в одном отряде исполнителей одной и той же должности не может быть более двух, за исключением потенциальной возможности Домов иметь больше Хранителей, а также лекарей в Госпитале.

**Отдельно обращаем ваше внимание на то, что следить за этим ограничением — святое право всякого барда. Если будет выявлен летописец-палач-казначей или умелый маг-казначей это может привести к потере отрядом всех хартий или иным неприятностям.**

Капитан волен распоряжаться относительно всякой отрядной должности этими клятвам, как угодно: отбирать, назначать, переназначать.

Захочет: переназначит хранителя истока, или скажет летописцу помогать казначею или примет в отряд нового плакальщика.

Главное, что мудрый правитель никогда не ошибается в разделении сил и ни один человек не может держать более двух клятв перед капитаном и своим отрядом.

МГ рекомендует капитанам отрядов заготовить набор знаков, которые символически обозначают внутри отряда ту или иную должность. Например: игральные кости для решалы, маска для корифея или как угодно еще, стилистически верно для вашего отряда. Данный пункт носит рекомендательный характер и прежде всего нужен для того, чтобы подчеркнуть власть капитана и ответственность нового назначения.

Есть исключения и их тоже два: лекаря капитан снять и назначить не может, но может передать ему вторую должность и забрать её. А вот маг (или жрец)... Ни снять, ни назначить, ни выдать вторую должность — на это нет власти капитана.

### Должность и помощник должности: вариант того, как капитан распоряжается клятвой

С точки зрения моделей должность и помощник равны. Поэтому вы в вашем отряде можете иметь и двух равных плакальщиков и наоборот одного главного и одного помощника. Мы предлагаем вам выбрать тот стиль отыгрыша, который больше подходит конкретно вашей команде, классический вариант это основной исполнитель должности и его ученик/помощник/заместитель и т.д..

Есть одно модельное исключение. Помощник капитана может делать всё то же самое, что и капитан, кроме одного. Не может забрать клятву самого капитана и передать ее кому-то.

Ниже представлены возможные должности, которые персонажи могут занимать в отряде. Допустимо придумать свои роли, однако без модельной функции. Названия функциональных ролей зависят от стиля вашего отряда. Например: капитан/старшой/голова/папаня/маманя/большой пальчик и т.д.

Должность	Описание	Взаимодействие с моделями?
Капитан	На игре этот персонаж отвечает за отряд сюжетно и в некоторых моделях. Может распоряжаться клятвой членов отряда.  <i>Вам подходит роль капитана или его заместителя, если вы хотите поиграть в ответственность, лидерство и организацию, а также если вам удобно заниматься обеспечением игры вашей команды.</i>	Клятвы отряда  Возьмите с собой:  парные предметы, которые обозначают должности, чтобы красиво снимать и назначать.
Летописец	Отвечает за развитие и рост отряда, а также за его сюжетную и игротехническую	Правила по отрядам.

	<p>летопись. Желательно, чтоб у летописца был помощник.</p> <p><i>Вам подходит роль летописца или его заместителя, если вы хотите поиграть в создание историй, записывание и увековечивание достижений отряда, поддержание его духа и единства, а также если вам интересно развивать отряд модельно.</i></p>	<p>И иные, где нужна летопись отряда</p> <p>Возьмите с собой: необходимое для письма.</p>
Плакальщик	<p>Отвечает за возвращение игроков в команду из мертятника, а также за традиции похорон.</p> <p><i>Вам подходит роль плакальщика или его заместителя, если вы хотите поиграть в эстетику смерти, создание похоронных обрядов, а также если вы готовы много ходить до мест смерти.</i></p>	<p>Кровники и правила по смерти.</p> <p>Возьмите с собой: удобную обувь.</p>
Палач	<p>Пытки и допросы. Право казни: может окончательно добивать персонажей своего (и только своего) отряда так, что они не могут воспользоваться кровниками.</p> <p><i>Вам подходит роль палача или его заместителя, если вам нравится поддерживать дисциплину внутри, придумывать интересные для отыгрыша наказания и т.д.</i></p>	<p><a href="#">Пытки и допросы.</a> Правила по смерти.</p> <p>Возьмите с собой: черный маркер, которым можно рисовать на коже для обозначения <a href="#">насилия</a>. И колоду тонка для пыток и плена.</p>
Казначей	<p>Торговля и слухи. Взаимодействие с правилами по экономике.</p> <p><i>Вам подходит роль казначея, если вы готовы много ходить, считать и общаться с людьми.</i></p>	Экономика
Хранитель Истока	<p>Хранит Истоки города Розы на благо всех его жителей.</p>	Модель <a href="#">Истоков</a> .

	<i>Вам подходит роль хранителя Истока или его заместителя, если вы хотите поиграть в развитие города, квартала и мистику.</i>	
Маг или Жрец (а также ученик мага или ученик жреца в отрядах 14+ игроков)	<p>Если в отряде есть 14 и больше персонажей-игроков, то в нём может быть ученик мага. Иначе маг может быть только один. Жрец с точки зрения правил по отрядам во всем заменяет мага.</p> <p>В чем разница между магом и жрецом можно почитать <a href="#">здесь</a>.</p> <p>Возможны все комбинации мага и жреца, но их не может быть больше 2 на отряд. Маг+ученик мага, жрец+ученик жреца, маг+ученик жреца, жрец+ученик мага.</p> <p><i>Вам подходит роль мага или его ученика, если вы хотите поиграть в безумие, саморазрушение и модель доп. магии.</i></p> <p><i>Вам подходит роль жреца или его ученика, если вы хотите поиграть в религию, веру, моральных дух отряда и модель магии.</i></p> <p>Маг (или жрец) — особенный. Он занимает только одну свою должность и не может быть переназначен капитаном. Только изгнан.</p>	<p>Магия. И религия для жрецов.</p> <p>Возьмите с собой: см. <a href="#">специальный блок</a>.</p>
Лекарь	<p>Лекарь не только должность в отряде, но необычный набор умений. Обычно в отряде может быть до 2 лекарей, но существуют редкие отряды, где их большее количество.</p> <p><i>Вам подходит роль лекаря, если вы хотите поиграть в эстетику врачевания.</i></p> <p>Лекарь — особенный. Он не может быть переназначен или назначен капитаном. Только изгнан. Но лекарь в отличие от мага/жреца может сочетаться с любой другой отрядной должностью.</p>	<p>Модель медицины.</p> <p>Возьмите с собой: см. <a href="#">специальный блок</a>.</p>



Бард / Законник	<p>Собиратель и создатель культуры отряда. Тот, кто судит споры, трактует законы, проводит обряды и отвечает за их составление и соблюдение. Барды — легальные смотрители за соблюдением сюжетных и игротехнических законов существования отрядов. Причем смотрят они не только за собой, но и за другими.</p> <p><i>Вам подходит роль барда или его заместителя, если вы хотите поиграть в создание историй и культуры отряда, описание и увековечивание достижений отряда в устном творчестве, поддержание его духа и единства, а также если вам интересно следить за законами, выступать арбитром не только в своем отряде, но и глобально.</i></p>	<p>Правилами по отрядам в конкретной форме: могут проверять и изучать собственную или чужую летопись (кроме красных страниц).</p> <p>У барда есть специальный амулет коллегии бардов, выдается вместе с Летописью отряду. Покажем на параде.</p>
Решала	<p>Связной отряда на городском дне. Ходит на их тайные сходки.</p> <p><i>Вам подходит роль решалы если вы хотите играть в криминал, тёмные делишки и городское дно. А также любите ночные походы по сомнительным местам с целью наживы и высокими рисками.</i></p>	<p>Модель по организованной преступности.</p>
Корифей	<p>Политический агитатор одной из сторон конфликта: Властелина, Восстания или Империи. Иногда не корифеи скрывают свою деятельность ото всех вне отряда.</p> <p><i>Вам подходит роль корифея, если вы хотите поиграть в политическую агитацию, активное вовлечение отряда в войну не в рамках военных кампаний, а на идеологическом и гражданском поле. Корифеи — это и шпионы, и военные идеологи, люди, которые часто выступают эмиссарами при взаимодействиях с военными лагерями из города и наоборот.</i></p>	<p>Особой модели нет.</p> <p>Возьмите с собой: маску и пишущие принадлежности для <a href="#">Бесстыдной стены</a>.</p>

Сомелье, фуражир, талисман отряда, садовник, стажер — собственная придуманная и интересная вам функция без модельной поддержки со стороны МГ, это все на ваш вкус, главное, чтобы подходило для создания именно вашей уникальной истории отряда.

**Например:** Чемпион — защитник чести отряда. Многие отряды привыкли решать локальные конфликты дуэлями чемпионов. Причем не всегда это сражения на оружии. В Великой библиотеке есть запись о дуэли двух хозяек конкурирующих борделей... Какие-то отряды уважают традицию чемпионов, а какие-то не считаются с ней.

Вам подходит роль чемпиона, если вы хотите поиграть в поединки чести и отстаивать правоту своих. Однако важно понимать, что многие отряды уже не следуют старым обычаям этой земли и привыкли решать конфликты более современными методами. Чемпионы в отрядах характерны для городской аристократии и старых семей, воинственных культов, а также часто их можно встретить в военных лагерях, где разумное руководство предпочитает бесконтрольной поножовщине открытую дуэль. Впрочем, в некоторых ставках дуэли могут находиться под запретом. Чемпион легко может утратить свою позицию, если проигнорирует вызов.

## Пара слов о Барде

Роль Барда существует для того чтобы помогать летописцу с обрядами и традициями, а также для того чтобы совать нос в чужие летописи. Каждый Бард будет обладать особым знаком подтверждающий подобную ему игровую возможность, отказать Барду предъявлять летопись по правилам невозможно, однако обращаем ваше особое внимание на то что бард не должен использовать свою способность для исключения игроков из игры, засад или иных маневров, смысл которых отличен от изучения летописи. Персонаж у которого бард запросил летопись вправе отказать ему или отодвинуть во времени этот процесс до момента, когда он будет удобен обеим сторонам. Например, отряд Быстрые Жопы из крепости Сделка убегает от отряда Острые Пики из крепости Мейстрикт, бард Пик причит летописцу Жопы: «Стой! Покажи летопись», так делать не нужно и в этом случаи летописец Жоп, волен проигнорировать Бард Пик или выкрикнуть ему иное место и время. Процесс запрашивания бардом летописи — полностью игровой, для него барду нужно найти либо летописца вместе с летописью, либо другого персонажа у которого на данный момент отрядная летопись. Бард нашедший летопись без человека из отряда, чью летопись он нашел, не может самостоятельно читать ее, для этого ему нужен хоть кто-то из этого отряда. Последствия действия барда полностью за его счет. Препятствовать барду до просмотра летописи — не нужно, а после — вполне уместно. Бард читающий летопись или идущий ее читать, или возвращающийся после прочтения — персонаж полностью в игре, нет никаких стоп таймов. Бард профессия опасная и очень полезная.

Время прочтения бардом летописи приблизительно равняется 3 минутам, можно считать про себя или вслух до 180, можно напевать какую-то песню равную по длине равную этому времени. Бард с летописью не уединяется и читает ее при летописце или другом члене отряда, при взаимном согласии время прочтения может быть любым. Летописцам запрещено прятать внутри летописи какие-то сведения хитрой архитектурой летописец, на прямой вопрос барда: покажи ваши хартии, летописец должен их показать и так далее. Барду запрещается бесконечно продлять время прочтения летописи спаяв в один и тот же отряд. Сообщайте в Бутон Розы, если какой-то бард злоупотребляет своими

полномочиями. Также напоминаем, что бард не должен взаимодействовать с красными страницами, их могут читать только мастера и летописцы соответствующего отряда.

### **Пример отряда-семьи:**

#### **Семья Чезаре**

Старая синьора Чезаре по прозвищу Жирная Роза — глава семейства и бабка всех членов отряда (практически без исключения). **Глава** семьи и владелица семейного похоронного бюро, на нее же оформлен кабак «Холмы Бьянки» через дорогу.

Синьора Чеснок — любимая внучка и **помощница Жирной Розы во всеем**. Хозяйка «Холмов». Нет сомнений, что по завещанию бабки все достанется ей.

Синьор Чезаре по прозвищу Молчаливый Лу — забитый и тихий муж Чеснок, **держит бюджет семьи** под строгим учетом, пока Чеснок держит его яйца в своем кулаке.

Крошка Лу — старший сын Чеснока и Молчаливого Лу. **Наследник отца и в денежном ремесле**, и в искусстве подкаблучничества.

Киро — единственный юноша в семье, которому доверяет строгая бабка. Является ее нотариусом по совместительству. **Хранит все семейные документы, летопись, архивы**. Приемыш, появившийся внезапно, но занявший достойное место в роду — к негодованию многих.

Старый синьор Чезаре — старик в глубоком маразме, восьмой и последний по очереди муж Жирной Розы. **Бесценный помощник для Киро** потому, что помнит множество традиций и тайн семьи. Когда-то он был семейным юристом.

Сеньорита Габриэлла Чезаре — управляющая похоронным домом и **хранительница Истока рода похоронного дома Чезаре**.

Башмак — нелюбимый внук Жирной, зато **колдун**.

Пуговка — странная слепая девочка, **ученица Башмака**. Лишний рот в семье и приживала. Зато берет на дом работу по шитью и справляется неизменно великолепно.

Синьор Ачиль Чезаре — студент-медик, **семейный врач** и мастер посмертной красоты. Молодой любовник и двоюродный племянник Габриэллы, альфонс.

Джулио Чезаре — родной брат Габриэллы. Мистик и **любитель библиотек**. По слухам, поклонник тайного культа смерти.

Гаргулия — уродливая, нелюбимая внучка Розы. Ревностно следит за порядком в семье и соблюдением строгих нравов околупреступного синдиката. По приказу бабки не раз избавлялась от нерадивых родственников, ненужных ухажеров, дам рода или прилипчивых нимф, что рассчитывали на замужество с юными богачами Чезаре. Своего рода **палач** и поборница морали.

Нос — прибывший в семью недавно из ставки Госпожи офицер. Разумеется **шпион и гарант лояльности** Чезаре своей политической фаворитке.

*Сестра Сесилия — молодая дочь старого пердуна Чезаре, служит при местном храме. Единственный приличный человек, **плакальщица**.*

*Пьяный Вико — повеса, кутежник и **великолепный музыкант, член коллегии бардов**. Именно его веселые песни делают выручку в кабаке, а грустные переборы — приносят денежки с похорон.*

## Кодекс

У вашего отряда есть кодекс чести или кредо бесчестия. Попробуйте сформулировать три пункта внутреннего кодекса и придерживаться его. Постарайтесь ответить себе на вопрос о том, вы скорее персонажи, которые пробуют не потерять себя и остатки человеческого, или вы давно отдались кровожадному богу этой безумной войны.

## Кровники и смерть членов отряда

*(МГ «Отряд: эпоха кометы» благодарит за идею сериальный проект [Далан](#).)*

Помимо персонажей игроков у отряда есть кровники — родные, близкие, братья по оружию, друзья, единомышленники и прочие виртуальные персонажи, которых, базово, не отыгрывают игроки, но они присутствуют в мире игры.

Если ваш персонаж по какой-то причине умер, то в мире игры считается, что умер не он, а кровник. И до тех пор, пока **у отряда** есть прочипованные кровники, из мертвятника возвращается ваш старый персонаж.

Подробности того, как это происходит будут написаны в [правилах по смерти](#).

Если при добивании был использован особый свиток «Черная метка», то умирает именно тот персонаж, который был добит, даже если у отряда остались кровники. Убитый таким образом персонаж выходит в новой роли в свой отряд или в другой, но об этом тоже будет сказано в правилах по смерти.

**Пример:** Уличный грабитель Йермс Тонкая Жопа подкараулил у кабака девицу Катарину, что отказала ему в ласке, и решил ее зарезать с горя. Такой вот он романтик! Быстрый взмах ножа — и дело сделано. Однако в отряде Катарины есть еще кровники, и — о чудо! — она спасена! Должно быть, Тонкая Жопа перепутал Катарину в темноте с ее сестрой Альдой Сладкие Губки — что характерно, тоже распутницей. Катарина, возлюбленная Тонкой Жопы, отправится в мертвятник, но ненадолго. Вскоре Катарину заберет оттуда плакальщица ее отряда и сообщит о смерти горячо любимой сестрицы Альды. (Детали будут в правилах по смерти.)

Однако, если бы Тонкая Жопа был специально обученным ассасином или иным способом получил бы возможность убить конкретно Катарину (то есть имел бы при себе Черную Метку), то погибла бы сама дева, а ее отряд не потерял бы кровника Альду.

Отказаться от траты кровника нельзя, пока кровники есть, они всегда будут тратиться. Если в отряде одновременно погибло больше персонажей игроков, чем осталось кровников, то выживших определит жребий.

В процессе игры будет возможность присоединять к отряду новых кровников.

## Моделирование и количество

Кровники моделируются отдельным листом вашей летописи по форме ниже или иным согласованным с мастерами модели образом. Каждый кровник, которого можно применить, чтобы спастись от смерти, будет промаркирован специальной мастерской печатью. Лист кровника неотчуждаем. Обратите внимание, что нельзя передавать кровников между отрядами, однако существуют редкие способности, которые позволяют делать это в ограниченном количестве.

Для того, чтобы кровники были у отряда, игрокам необходимо их описать самостоятельно до игры и привезти с собой на полигон соответствующие страницы, иначе у членов отряда не будет возможности выходить из мертвятника, сохраняя персонажа, за счет кровника.

На старте игры количество кровников у отряда может быть от 0 (если ваша команда не хочет взаимодействовать с этими правилами или просто забыла это сделать) до 11. Считается максимальное для вашего отряда количество так: делится общее число персонажей игроков на два и округляется в большую сторону. Лимита на количество кровников на отряд не существует, если вы как-то смогли добыть десятки кровников, то вы большой молодец, но не забывайте о них сообщать в мертвятник.

Команда может написать и больше кровников. Они вам могут понадобиться при увеличении вашего числа доступных кровников, для выхода вторыми ролями или просто для богатого отыгрыша.

### Страница кровника: шаблон создания

1. Имя кровника.
2. Откуда он родом.
3. Любое известное событие из его мирной жизни.
4. Любое известное событие, связанное с ним и войной.
5. С кем из отряда он связан более всего.

#### **Краткий пример:**

*Большой Кулак родом из города Розы, форс по мамке, папку никто не знал. В юности забил быка одним ударом кулака. Служил за Империю, остался без рук. Теперь на иждивении нашего капитана, спас на войне капитану жизнь.*

МГ будет рада и более детальным описаниям: портреты, военные истории, письма и т.д. Чем более подробно и глубоко вы их опишите, тем ценнее будут их жизни, а потери станут ярче как игровое событие. Помните: написав себе кровника заранее, вы спасаете себя от смерти в случайной резне!

### Уничтожение отряда

Уничтожение целого отряда дело довольно непростое и специфическое, требующее особой ритуальной деятельности.

В момент когда у отряда закончились все кровники, он становится «уязвимым». Это состояние длится до тех пор, пока у отряда вновь не появились кровники, но как минимум 4 часа (даже если кровника добыли раньше). Об этом состоянии мастера мертвятника будут сообщать любому плакальщику, который поинтересуется судьбой этого отряда. То есть, если вы хотите уничтожить другой отряд, то нормально спрашивать в мертвятнике именно о его состоянии.

В период уязвимости враги отряда могут попробовать начать зловещий ритуал «Казни летописи», называемый также «Уничтожение отряда». Для этого им надо захватить в плен любого члена уязвимого отряда и прийти с ним к мастерам (по игре прийти в бордель Бутон Розы — это регмастерка Розы), чтобы заявить о начале ритуала и там же получить у мудрецов свиток о ходе ритуала.

Ритуал необходимо провести в бастиионе Москит. Время проведения ритуала будет выбрано так, чтобы не пересекаться с военными кампаниями, но в любом случае оно произойдет через несколько часов после объявления — так, чтобы уничтожаемый отряд мог бы попробовать подготовиться и сорвать ритуал, физически ему помешав. Если ритуал заявлен мастерам, то окончание состояния уязвимости уже никак на него не повлияет (но может защитить от новых потенциальных атак).

Процесс проведения этого ритуала специально отслеживается мастерами. Если он успешен — летопись забирается у отряда-жертвы и уходит в мертвятник. Гипотетически возможно такое, что летопись еще вернется в игру, но совсем с другими игроками. Впрочем, это маловероятно.

Оставшиеся в живых члены отряда становятся кучкой одиночек.

Попавшие в мертвятник имеют выбор: выйти новым отрядом с новой летописью или выйти по другим живым отрядам, если их численность позволяет.

Или взять одну из тех летописей, что когда-то принадлежала другому отряду и продолжить их путь. Потому что рукописи не горят, а слово ведет нас в бессмертие.

## Типы отрядов

С точки зрения сюжета и стилистики можно привнести в вашу игру любые смыслы и контексты, однако в рамках правил существует только пять типов отрядов.

При сомнениях проконсультируйтесь у регионального мастера о том, какой вам лучше взять.

Один отряд всегда принадлежит только к одному модельному типу отрядов.

В процессе игры можно сменить тип отряда: культ разочаровался в вере и ушел зарабатывать деньги, например. Чем раньше от начала игры принять такое решение, тем проще будет его осуществить.

Сменить тип отряда на котирию или наемников по игре, скорее всего, будет невозможно. Если такие способы и есть, то они очень редкие и трудоемкие.

Тип отряда определяет ряд важных вещей:

### 1. Во что, в первую очередь, играет команда

Один и тот же модельный тип отряда может быть представлен совершенно разными концепциями.

**Пример:** *Культом Властелина может быть и мрачная семья аристократов Великого Леса, и блинная добрых пекарей-нищук.*

И наоборот, один и тот же сюжетный концепт может относиться к разным типам отрядов.

**Пример:** *Отряд проституток из борделя в Розах может быть гильдией и заниматься развитием своего борделя, чтобы стать самым престижным заведением этого города. Или отряд может объединять представителей духовенства, цель которых — пробудить Властелина, и каждый раз, когда к ним приходит клиент, в порыве страсти они рассказывают, какой Властелин важный и как все должны восхвалять его. При этом легко можно совмещать обе этих концепции, однако необходимо выбрать главный акцент.*

Выбирайте главный акцент и по нему определяйте тип отряда для своей команды.

### 2. Как именно отряд развивается и какие приобретает новые свойства по ходу игры

Ниже будет подробнее.

### 3. Табу отряда

У каждого типа отрядов есть конкретный запрет/табу, несоблюдение которого приводит к тому, что отряд теряет навыки, которые смог развить до этого, и все купленные хартии. Далее отряд может снова набирать силу и хартии с начала.

Также отряд, нарушивший запрет, обязан это обозначить: каждому члену отряда необходимо нанести на свое лицо знак позора и предательства — вертикальную черную полосу от самой высокой точки лба до низа подбородка. Пока персонаж остается членом этого отряда, символ будет на нем, при переходе в новый отряд — по желанию.

При этом отряд может придумать себе много иных банов в дополнение к основному и наносить метку позора и предательства после несоблюдения любого из них.

### 4. С какими отрядами команда может соревноваться за свое черное знамя и что получает, если одолевает остальных

Все отряды начинают игру без хартий.

Даже самые тайные отряды тоже имеют хартию, ведь порой знания попадают в Великую библиотеку таинственным и мистическим способом.

Далее они могут получить бронзовую, серебряную, золотую и платиновую хартии, что повысит их социальный статус и расширит возможности.

Не более, но, возможно, и меньше двух отрядов одного типа станут обладателями легендарной черной хартии и знамени Черного отряда, что является невероятным достижением, которое впишет отряд в историю и даст ему реализовать свою Самую Главную Цель. То, что достигает ваш отряд путем Черной хартии ограничено и касается

прежде всего вашего отряда, а не сторонних сил или сущностей. Финальное слово всегда за МГ, можно обсудить заранее и скорректировать вашу цель.

## Котерия

Котерия или **компания** — это военный отряд, лояльный одной из трех сторон: армии Властелина, силам Восстания или Империи Госпожи. Основное занятие этого отряда — военные кампании.

Количество котерий будет ограничено и в сетке ролей указано явно. Все они квартируются в крепостях.

Котерии развиваются, участвуя в сражениях, и приобретают с ростом полезные для ведения войны навыки, подкрепленные правилами. Главный самоцвет котерии: красный гранат.

Запрет/бан котерии — смена или утрата ее стороны лояльности. Солдат армии — не наемник-головорез. Он приносит присягу Госпоже, или клялся в верности на крови Властелину, или брался с магами Круга или их офицерами. Это НЕ продается. При этом лояльность котерии может смениться, или они вовсе могут разочароваться в войне. Бан котерии считается нарушенным тогда, когда котерия выступила в военной кампании за другую сторону. Тогда СРАЗУ ПОСЛЕ того, как это совершено, котерия наносит на себя знак предателя, теряет хартии и навыки. Например сразу после боя. Котерия не может пропустить более одной военной кампании, нарушив приказ выйти сражаться, если такой был ей дан, — иначе она тоже преступила свой запрет.

О черном знамени котерий ходят легенды: возможность стать частью Круга Восемнадцати, особое положение при Властелине, поцелуй Госпожи или Белой Розы... Ночь с Белой Розой, ~~главное, чтобы не с Властелином.~~

Черная хартия будет свидетельствовать о том, что отряд получил уникальные возможности, а его капитан принесет своим людям Черное знамя, принадлежавшее когда-то героям прошлых веков.

## Наемники/Бригада

Бригада наемников — это военный отряд, продающийся за деньги по очереди любой из сторон: армия Властелина, силы Восстания, Империя Госпожи. Основное занятие этого отряда — военные кампании. Они верны себе, славе, золоту и женщинам.

Если отряд не планирует участие в военных кампаниях, а будет продавать свои мечи для частной охраны горожан, приносить головы за золото или иначе зарабатывать опасным трудом не на военном поле, то они могут быть гильдией или культом или семьей, но не наемниками по своему типу.

Количество наемнических отрядов будет ограничено и в сетке ролей указано явно. Все они квартируются в городе Розы.

Наемники развиваются, участвуя в сражениях, и приобретают с ростом полезные для ведения войны навыки, подкрепленные правилами. Главные самоцветы бригады:



красный гранат и фиолетовый аметист (эта двойственность фактически не влияет на их развитие, скорее это некая особенность проистекающая из устройств мира).

Запрет/бан наемников — **наемники должны чередовать стороны**, за которые сражаются. Детали того, как это происходит смотрите в правилах по [военным кампаниям](#). Если бригада нарушает свой запрет, то ПОСЛЕ ТОГО, как это произошло, наемники наносят на себя знак предателя, теряют хартии и навыки. Например, сразу после боя.

О черном знамени наемников говорят, что оно приносит славу на века. Тот, кто им владеет, обретет достаточную силу, чтобы совершить подвиг, воплотить ту мечту, которой живет отряд, или приблизиться к ней.

Черная хартия будет свидетельствовать о том, что отряд получил уникальные возможности, а его капитан принесет своим людям Черное знамя, принадлежавшее когда-то солдатам удачи, что достигли всего, поднявшись из пепла.

Контракты с наемниками принято заключать через Шипастый торг, но это не обязательно. За их соблюдением, а также за любыми претензиями к наемникам или от наемников к нанимателям бдительно следит «Крыло ворона» из квартала Роза и их капитан Смотрящий, который прославился своей честностью и неподкупностью в этом вопросе.

## Культ

Культ — это объединение мистиков, желающих возвышения своего божества или насаждения собственной веры или философии.

Культисты развиваются, служа своей Идее или божественному началу, а также разыскивая древние знания и копаясь в библиотеках, и получают с ростом полезные навыки, подкрепленные правилами. Главный самоцвет культа: голубой топаз.

Запрет/бан культа считается нарушенным, если кто-то из его членов публично отрекся от их идеи или божества или совершил иное очевидное преступление против своей веры. Тратовка нарушения запрета остается на откуп игроков. При этом культ может снять с себя наказание, изгнав виновника до следующего восхода солнца, после этого события (или момента как о нем стало известно). Если это не сделано, то культисты наносят на свои лица знак позора и теряют хартии и навыки, которые развивали до этого на пути служения своему божеству, — таков знак его немилости!

О черном знамени-реликвии, что принадлежала божеству, ожесточенно спорят. Разумеется, все считают, что это — реликвия именно их веры.. Несомненно, культ, который его добудет, возвысит своего бога над остальными и укрепит собственную веру.

Черная хартия будет свидетельствовать о том, что культ получил уникальные возможности, а его верховный жрец принесет своим людям волю, явленную ему непосредственно от их бога, и его благословение или проклятие.

## Гильдия

Эти люди занимаются непростым трудом, но именно они дают всем доступ к услугам и товарам, будь то лечебная мазь или смерть заклятого врага. Они считают, что деньги — это важный ресурс, дающий власть.

Гильдии развиваются, богатея, конкурируя, захватывая влияние на Шипастом торге, и получают с ростом полезные навыки, подкрепленные правилами. Главный самоцвет гильдии: желтый опал.

Запрет/бан гильдий — благотворительность. Все имеет свою цену, и дело не в жадности, а в принципе, в законе мироздания. Если бы все люди это понимали!

Как правило, запрет связан только с услугами гильдии непосредственно, которые оказываются кому-то, кроме членов самой гильдии: бордель не станет принимать гостей бесплатно, но сердобольные дамы могут пожертвовать заработанное голодным сиротам войны или уединиться друг с другом, чтобы забыться в неге. Допустимо трактовать на свое усмотрение: принимать оплату знаниями, делать скидки блондинкам и т.д.

Однако гильдии старой закалки не дадут умирающему нищему ни единой монеты из почти суеверных соображений.

Бан гильдии считается нарушенным тогда, когда хоть кто-то из ее членов совершит такое преступление против древнейшего принципа. Трактовка нарушения запрета остается на откуп игроков. При этом, гильдия может снять с себя наказание, изгнав виновника до следующего восхода солнца, после этого события (или момента как о нем стало известно). Если это не сделано, то члены гильдии наносят на свои лица знак позора и теряют хартии и навыки, которые развивали до этого на пути кропотливого труда: разлад в коллективе мешает работать! Но есть нюанс... гильдии — это единственный тип отрядов, который может откупиться от потери навыков и нанесения знака, заплатив в коллегию бардов или в ратушу «особый гильдейский налог на позор и предательство».

О черном флаге Шипастого торго, что приносит несметные богатства, ходит много слухов. Гильдия, которая его получит, станет настолько богатой, что всерьез изменит положение дел в квартале или крепости, где она находится. Можно ли купить счастье? Гильдии отвечают однозначно: «да».

Черная хартия будет свидетельствовать о том, что гильдия получила уникальные возможности, а ее мастер принесет своим людям бесценный символ Шипастого торго.

## Дом

Семья или дом, который уже не первое поколение правит городом, или уличная банда, знающая и соблюдающая законы дна, и т.д.

Власть, возвышение, влияние, охрана, защита и, самое важное, благо «своих» по крови или по духу.

Дома развиваются, заключая браки, укрепляя свой город взаимодействуя с величественными Истоками, занимаясь проблемами общества и получают с ростом полезные навыки, подкрепленные правилами. Главный самоцвет дома: зеленый берилл.

Запрет/бан дома — деянием или недеянием поставить под угрозу свой квартал или крепость, отказаться исполнять долг перед своей землей. Тратовка нарушения запрета остается на откуп игроков. Изгнанием виновника вопрос не решается — семья ни за что не согласится прогонять своего. Но казнит — запросто: «Кто проживает на дне канала? Тот, кто предал честь семьи!». Семья кровью смывает с себя наказание, казнив виновника до следующего восхода солнца, после этого события (или момента как о нем стало известно). Если виновник не убит, то члены дома наносят на свои лица знак позора и хартии и теряют навыки, которые развивали до этого на пути семейного единства.

О черном знамени Великого дома многое можно найти в Великой библиотеке. Семья, что его получит, обретет огромную власть и сумеет повлиять на одну из главных тайн города Розы — на его Истоки. По слухам, это напрямую связано с пророчеством о Белой Розе.

Черная хартия будет свидетельствовать о том, что дом получил уникальные возможности, а глава семьи удостоится звания главы Великого дома, укрепив свою кровь или волю у власти на долгое время.

## Прочее об отрядах

### Обряды, ритуалы и традиции

В каждом отряде может быть огромное количество внутренних традиций, запретов, негласных законов и т.д. Создавайте их, чтобы ваша игра стала богаче и интересней!

Рекомендуемый минимум для летописца, плакальщика и/или барда в каждом отряде это подробно и конкретно прописать такие:

**Обряд посвящения** — если в отряде не более 20-ти человек, то можно провести обряд посвящения. Он может быть любым, но требует присутствия хотя бы трети от всего остального состава. Желательно сделать что-то совместное: подраться, съесть пищу, сыграть в тонк и т.д.

**Изгнание** — во время ритуала присутствуют все члены отряда, и ни один не должен быть против происходящего. Мрачный процесс. Худшее, что можно сделать с человеком, это превратить его в изгоя. Изгнаннику наносят на левую половину лица черную краску или уголь. Запрещено снимать этот знак, даже если другой отряд примет его. Вечное напоминание о том, что однажды этот человек совершил нечто вопиющее, что останется с ним навсегда.

**Похороны** — прощание с членом отряда, в том числе, и кровником, должны сопровождаться памятным чтением летописи и единением хотя бы части отряда. Происходят, как правило, на городском кладбище в Костях, либо в святилище любой крепости или на улице Мелких богов.

Выше перечислены модельно необходимые условия для совершения конкретного ритуала, однако индивидуальные детали и нюансы необходимо уже придумать самостоятельно.

**Пример:** В отряд борделя «Властелиновый курган» принимают только вдов после вступительной оргии на кладбище, а хоронят в бочке с вином, зачитывая из летописи имена всех любимых клиентов покойницы, и т.д.

Отряд оставляет за собой право не заниматься своими традициями и не прописывать их, тогда во время игры в отряд невозможно будет вступить, оттуда нельзя будет никого изгнать и не получится возвращаться из мертвятика персонажей в обмен на кровников. МГ советует отрядам подумать о своих традициях для того, чтобы сделать игру интересней и иметь больше модельных возможностей.

## Связи и знакомства

Все отряды существуют не первый год, и многие из них знают друг друга. В летописях это также зафиксировано. Между отрядами могут быть связи в духе: «отряд-побратим», «вассальный отряд», «деловые партнеры» и прочее. Это дает вам дополнительный сюжет и некоторые модельные бонусы.

У любого отряда на старте может быть от нуля до двух подобных связей. Эти связи **всегда взаимны** и формируются по согласию обеих команд. Они **не могут быть одинаковыми** у одного отряда. В процессе игры и развитие у всех отрядов есть возможность получить третью связь. Данная связь не может повторять уже существующие связи и должна быть другого вида. Например, если у вас на старт игры были связи Конкуренция и Клятва, то при дальнейшем развитии вы не можете взять те же связи, но можете взять другую — Кровавая вражда, Побратимы, Вассалитет, Патронаж.

МГ не ограничивает сюжетные завязки ни в коей мере. Даже десяток отрядов может быть братством или орденом клятвы поедания мух. Наоборот мы приветствуем сюжетные связи, дающие больше игры.

Однако механический бонус конкретного одного типа, который будет прописан в летописи может быть только один, для второго близкого отряда следует избрать иной бонус.

Например: три отряда служащих Взятю Лепехе очень хотят дружить. Поэтому его отряд Корочка и Мякиш вместе побратимы. А третий его отряд Мясо объединится с Мякишем уже клятвой принести Лепехе Истинное имя Госпожи.

Хотя все они зовут друг-друга «братья» и состоят в тайном ордене братства Лепехи.

Создавать их мы рекомендуем самостоятельно или обратившись за помощью к региональному мастеру (для поиска завязок) и мастерам по модели отрядов (для выбора целей некоторых связей). Советуем игрокам продумывать и обсуждать связи своего отряда с другими игроками и мастерами до игры — тем самым вы упростите свою и нашу жизнь.

Созданная связь существует до конца игры, то есть если ваш отряд-побратим или наоборот ваш кровный враг будет уничтожен — то новую связь вместо них завести нельзя.

В процессе развития отряда будет возможность получить третью связь.

Чтобы воспользоваться ею, нужно по игре найти другой отряд, у которого еще есть свободная связь, договориться с ними, а потом прийти к мастерам по модели отрядов, если вы хотите получить за это самоцветы.

Существуют 6 видов связей:

**Кровная вражда** — два отряда воюют на уничтожение друг друга и не планируют успокаиваться. Над храмом надругались наемники, и оба отряда погрязли во взаимной мести, две семьи спорят за право называться старшей ветвью до последней капли крови и т.д. За уничтожение своего врага отряд получает редкие и нужные ему самоцвет/самоцветы (кроме черного). Чем сильнее проигравший отряд, тем выше награда. Пожалуйста, на надо играть в поддавки, выбирая эту связь. Наличие связи должны подтвердить мастерам оба отряда. Нельзя навязать кровную вражду тем, кто не готов в это играть. То есть ненавидеть и убивать их можно, но самоцветы вы за это не получите.

**Конкуренция** — два отряда спорят друг с другом вокруг конкретной цели: две гильдии соперничают за власть на Шипастом торге, два культа соревнуются в том, чей храм будет выше, а жрецы толще, и т.д. Это важный спор отрядов, которые не стремятся к взаимному уничтожению, но идут к одной цели и точно не достигнут согласия. В летописи вписывается с кем конкуренция и условия пари.

Победитель конкуренции получает некоторое число самоцветов, проигравший тоже, но заметно меньше. Если вы претендуете на награду, то задачу для конкуренции нужно утвердить с мастерами по модели отрядов до игры. Важное условие конкуренции — оба отряда должны быть готовы сами рассудить и понять, кто из них победитель, без вмешательства мастеров. Однако у мастеров должна быть возможность проверить сам факт деятельности. **Подходящие примеры:** «Какой из домов устроит более пышный прием», «Кто из гильдий первым достигнет золотой хартии», «Кто из наемнических отрядов вынесет большую добычу из Курганья за четверг».

**Клятва** — наиболее свободный тип связи. Две общности дали одну клятву. За выполнение клятвы оба отряда получают у мастеров некоторое количество самоцветов, зависящих от сложности цели. Конкретная клятва формулируется с участием мастеров.

Цель клятвы всегда должна быть достижима на игре, это всегда какое-то конкретное действие, которое мастера могут проверить. **Примеры:** Две котерии поклялись, что вернут Властелина в Курганье, две аристократические семьи Роз обещали решить проблему Ловушки, два отряда наемников поклялись отыскать Белую Розу и т.д.

**Побратимство** — отряды в равных отношениях соратников и союзников. Два культа божественных супругов, побратавшиеся солдаты Восстания, артель гильдий и т.д.

Оба отряд получают очень небольшое количество самоцветов прямо на старте игры (или уже на игре если отряды стали побратимами в процессе игры). Также отряды могут распространять функции ролей друг между другом. Палач одного отряда может казнить предателей из другого отряда, плакальщик может забирать из мертвятника членов отряда-побратима и т.д. Раз в день отряды-побратимы могут передать друг другу до 2 кровников. Чтобы передать кровников плакальщики обоих отрядов идут в кабак мертвятника, где сообщают о передаче мастерам.

**Вассалитет** — один отряд (вассал) принес клятву верности другому (сюзерену). Старшая семья и младшая, круг мастеров ремесла и круг учеников и т.д. Отношения

подчеркнуто такие, что один отряд служит другому, и это вопрос чести. Летописец из отряда-вассала имеет право носить и читать летопись отряда-сюзерена, в первую очередь для того, чтобы развивать сюзерена. Когда сюзерен достигнет Золотой хартии, летописец отряда-вассал получит за это некоторое количество самоцветов.

**Патронаж** — могучая персона патронирует отряд. Крыша Загребущего у лавочки пекарей, Взятый нанимает головорезов, Безликий берет под опеку отряд голодранцев-новобранцев. Это взаимосвязь, где патрон как-то опекает или что-то дает подопечному в обмен на его службу. Каждый отряд может быть под патронажем только одного такого существа, сами же они могут иметь два отряда под патронажем, и за каждый он увеличивает свою постоянную магическую силу на одну единицу. Маг придумывает задание для своего отряда, за выполнение которого отряд получит награду в самоцветах (от мастеров). Задание должно быть достижимо на игре, это всегда какое-то конкретное действие, которое мастера могут проверить. **Например:** взять квартал Комар на ВК, принести любимую чашу Властелина, успешно именовать любого отрядного мага противника.

Патроном может быть только маг-чудовище, тот, кто не состоит в отряде сам.

## Развитие отряда

Отряд развивается целиком. С получением новой хартии вырастают возможности отряда и всех его членов, а не отдельных индивидов. Доступные хартии, что они дают и способы получения будут подробно описаны в отрядной Летописи.

### О хартиях и путях

Отряд получает новую хартию, когда его летописец вкладывает всю требуемую комбинацию самоцветов (см. ниже) в ее покупку.

С момента, когда хартия куплена, она обеспечивает отряд новыми возможностями.

Все отряды начинают игру без хартии, потом получают белую хартию. Затем идет бронзовая, серебряная, золотая и платиновая. А в конце — почти недостижимая и легендарная хартия Черного отряда. При этом хартии можно брать только последовательно, то есть нельзя купить золотую, если не взята серебряная.

Бронзовая, серебряная и золотая хартии предлагают на выбор одну из двух возможностей, каждая из которых относится к одному из двух Путей. Для развития отряда достаточно взять любую из них. Впрочем, вложив дополнительное число самоцветов, отряд может получить обе возможности, и делать это допустимо и после того, как отряд уже получил следующую хартию. Например, после того, как отряд получит золотую хартию, он может вложить самоцветы в ранее недоступную ему возможность бронзовой хартии, и тогда иметь их обе.

Однако такой способ лишает отряд определенной перспективы. Потому что, если платиновый отряд за всю историю развития не отклонялся от одного Пути, он получит особую возможность, называемый «апофеозом Пути». Но до платиновой хартии ещё надо дорасти, поэтому отряд может просто пренебречь этим. Выбирайте для своего отряда собственный путь.

Итого, отряд развивается так: он выбирает свой путь между миром и войной, копит и зарабатывает самоцветы на покупку новой хартии и делает так шаг за шагом. При этом отряд может вернуться в начало пути, если, например, нарушит свой бан или решит сменить тип отряда.

## О самоцветах

В мире игры самоцветы это особенные камни, возможно обладающие мистическими свойствами. Самоцветы моделируются небольшими самоклеящимися наклейками разных цветов, форм и размеров.

Пока самоцветы не вложены в Летопись, их можно передать, продать, купить, отнять и потерять. После того, как самоцвет вклеен в летопись, извлекать его уже запрещено, в том числе и хозяевам летописи.

Самоцветы бывают, как следует из их названия, разных цветов.

цвет	ид	как получить?	основные потребители
красный	гранат	участие в Военных Кампаниях	армия, бригада наемников
желтый	опал	торговцев из самоцветных городов (модель экономики)	
синий	топаз	интеллектуальные состязания в клубе библиотеке и Университете	
зеленый	смералл	прогнозы на военную ситуацию в мире, участие в часе Абака	
фиолетовый	аметист	официальная деятельность отрядов и различные другие способы	бригада наемников
белый	алмаз	известно	очень много нужны всем

Платиновая хартия требуют более редких разновидностей самоцветов тех же цветов. Они называются яркий (или крупный) гранат, крупный опал, крупный топаз,

крупный берилл, крупный аметист. Получить такие камни уже заметно сложнее, чем обыкновенные.

И, наконец, для легендарной черной хартии нужно найти черный камень. За всю игру появится не больше двух черных камней каждого вида. То есть, в теории, черную хартию смогут получить и две котерии, и два культа. Однако, возможно, игроки и вовсе их не найдут.

*Например, черный гранат, необходимый котериям, получит генерал фракции, которая проведет успешный штурм вражеской крепости на военной кампании. И дальше он уже решит, кому из своих солдат его отдаст.* Таблица развития отрядов

В летописях на игре описанию каждой хартии будет посвящена отдельная страница или две. Однако сейчас пока мы [выкладываем файл](#) с таблицей для удобства чтения.

В любом случае в вашей летописи будет прямо указано сколько именно и каких самоцветов будет нужно для взятия этой хартии.

## Таблица хартий отрядов

<a href="#">Котерии</a>	основные камни — красные гранаты. Получают их за участие в ВК.
	могут участвовать в военной кампании, часть их эффектов связаны с ней.
<a href="#">Визагасты</a>	основные камни — красные гранаты и фиолетовые аметисты. Получают их за участие в ВК.
	могут участвовать в военной кампании, часть их эффектов связаны с ней.
<a href="#">Варвары</a>	основные камни — зеленые бериллы. Получают их за городские дела и взаимодействие с крепостями.
	дома на начало игры больше всех кровников, но они не набирают их в процессе игры.
	в доме может быть три Хранителя Истока. Также получают несколько других особов лучше взаимодействовать с Истоками.
<a href="#">Льдия</a>	основные камни — желтые опалы. Получают их в процессе торговли.
	имеют больше всего денег на старт игры, и они получают их каждый день.
	могут покупать или продавать необычные вещи.
<a href="#">Льды</a>	основные камни — синие топазы. Получают их за проведение церемоний и почитаний.



оше других могут получить свитки Именования. Усиление культа даёт е  
ецам новые заклинания.

**Все типы отрядов получают кровников, но разными способами.**

**Все типы отрядов могут добывать Черные Метки, чтобы убивать,  
игнорируя кровников**

## Котерия

### Камень: Красный Гранат

	Путь Чести	Путь Силы
Белая хартия	<b>Армия на содержании</b> По итогам военной кампании в вашей крепости реги и маршалы выдают деньги командирам, чтобы те оплатили солдатский труд.	
Бронзовая хартия	<b>Новые союзники</b> Ваш отряд может обзавестись еще одной связью. Если эта связь будет с отрядом из города Розы, то, сформировав её, вы получите трех новых кровников. Получить камень и закрепить связь можно в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз).	<b>Рекруты</b> До двух раз в день плакальщик отряда может потратить 1 аметист и 1 любой другой самоцвет, чтобы получить 1 нового кровника. Обмен осуществляется в кабаке мертвятника, куда вхож плакальщик.
Серебряная хартия	<b>Забота о раненых</b> Члены вашего отряда получают +1 белый камень при лечении ранений, если это лечение проходит в ЛАЗАРЕТЕ вашего военного лагеря. Сообщайте врачам о том, что у вашего отряда есть такие хорошие условия!	<b>Мастер атаки</b> Во время военной кампании разбитые вами вражеские отряды могут понести больше потерь чем обычно. Подробности в правилах военных кампаний. Для этого в момент формирования армии отряд должен попросить маршала повесить на своё знамя особую ленту, как маркер этой способности. Не забудьте принести с собой летопись или этот лист, чтобы подтвердить наличие эффекта.
Золотая хартия	<b>Мастер защиты</b> Во время военной кампании если ваш отряд будет разбит, то он может понести меньше потерь чем обычно или защититься от вражеского эффекта «Мастер Атаки». Подробности в правилах военных кампаний. Для этого в момент формирования армии отряд должен попросить маршала повесить на своё знамя особую ленту, как маркер этой способности. Не забудьте принести с собой летопись или этот лист, чтобы подтвердить наличие эффекта.	<b>Военно-полевой суд</b> Отряд может покупать черные метки в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз) или на регмастерке своей крепости. Цена варьируется, но никогда не бывает меньше, чем 1 гранат и 2 любых других камня. Обычно 4-5 самоцветов.
Платиновая хартия	<b>Бессмертные</b> По результатам военной кампании отряд никогда не теряет кровников. Тяжелые ранения, полученные в результате	<b>Отсечь больное</b> Если отряд болен какой-то болезнью и/или проклят проклятьем, то палач может казнить 1 члена отряда и 1 кровника. Это

	компании, не могут привести к смерти, только к увечью. Однако, в других ситуациях члена отряда все еще можно убить или ранить так, что он может скончаться от ран.	должно быть сделано действительно кроваво и жестоко. Тогда напасть оставит отряд. Есть такие напасти, от которых этим способом нельзя избавиться, но их очень немного.
--	--	--

## Наемники/Бригада

### Камни: Красный Гранат и Фиолетовый Аметист

	Путь Славы	Путь Выживания
Белая хартия	<p align="center"><b>Шрамы украшают мужчин</b></p> <p>Когда член отряда получает увечье в результате тяжелого ранения, отряд может получить за это 1 аметист. Таким образом нельзя получить больше 4 аметистов в день. При этом один член отряда не может получить более одного камня за увечья. Лучше приходить за ними на региональную мастерку сразу группами калек.</p>	
Бронзовая хартия	<p><b>Славные ребята</b></p> <p>Раз в день отряд наемников в максимально полном составе (минимум треть) может славно гульнуть в любом кабаке или увеселительном заведении. После этого в отряд придут 2 новых кровника. Плакальщик платит 1 аметист и 1 топаз за каждого, чтобы обеспечить новичка «подъемными». Занести плату надо в кабак мертвятника.</p>	<p><b>Насильственная вербовка</b></p> <p>Раз в день отряд может похитить человека из другого отряда и притащить его в бордель Бутон Розы (регмастерка Роз). Там они могут обменять беспомощного или добровольного рекрута. Отряд наемников получает кровника, а отряд рекрута — теряет. Вместе с похитителями должен прийти их плакальщик.</p>
Серебряная хартия	<p><b>Мастер атаки</b></p> <p>Во время военной кампании разбитые вами вражеские отряды могут понести больше потерь чем обычно. Подробности в правилах военных кампаний. Для этого в момент формирования армии отряд должен попросить маршала повесить на своё знамя особую ленту, как маркер этой способности. Не забудьте принести с собой летопись или этот лист.</p>	<p><b>Мародерство</b></p> <p>По итогам военной кампании капитан отряда получает случайное количество ассигнаций и, если повезет, случайный самоцвет от ответственных за ВК мастеров.</p>
Золотая хартия	<p><b>Мастер защиты</b></p> <p>Во время военной кампании если ваш отряд будет разбит, то он может понести меньше потерь чем обычно или защититься от вражеского эффекта «Мастер Атаки». Подробности в правилах военных кампаний. Для этого в момент формирования армии отряд должен попросить маршала повесить на своё</p>	<p><b>Гримаса войны</b></p> <p>Отряд может покупать черные метки в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз) или на регмастерке своей крепости. Цена варьируется, но никогда не бывает меньше, чем 1 гранат и 2 любых других камня. Обычно 4-5 самоцветов.</p>

	знамя особую ленту, как маркер этой способности. Не забудьте принести с собой летопись или этот лист.	
Платиновая хартия	<p><b>Милость Аметистовой шлюхи</b></p> <p>Ваш отряд может один раз за игру дважды подряд наняться к одной и той же стороне. Это не повлечет за собой нарушения табу наемников.</p>	<p><b>Живые позавидуют мертвым</b></p> <p>Если отряд был разбит по итогам военной кампании, то случайный отряд врага, который его разбил, заболевает опасной болезнью. Напоминайте об этом вашему отрядному умению мастерам, которые подводят итоги ВК.</p>

## Дом

### Камень: Зеленый Берилл

	Путь Долга	Своя Дорога
Белая хартия	<p><b>Дом — полная чаша</b></p> <p>Каждый дом имеет с начала игры пятерых дополнительных кровников, однако применить их в дело можно лишь тогда, когда отряд выкупил белую хартию.</p>	
Бронзовая хартия	<p><b>Возвращение к человеческому</b></p> <p>Нарушителей табу отряда отмечает черная вертикальная черта через все лицо. Жертв или чинивших насилие отличает горизонтальная черта. Преступивших отрядное проклятие Ловушки — знак паутины.</p> <p>Один раз в день капитан отряда, собрав минимум его треть, может стереть с троих людей подобные символы, очистив их лица, сколько бы жутких меток на них ни было. Визуальные маркеры болезней так снять нельзя.</p>	<p><b>Поддержка сильных</b></p> <p>Ваш отряд может обзавестись третьей связью. Если эта связь будет с отрядом из любой крепости, то, сформировав её, вы получите дополнительный самоцвет. Получить камень и закрепить связь можно в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз).</p>
Серебряная хартия	<p><b>Проницательность правителя</b></p> <p>Перед военной кампанией отряд может сделать ставку на то, какая из сторон захватит их квартал. Ставка делается в открытую на специальном бланке на квартальной доске объявлений. Если ставка выиграет, отряд получит 3 берилла на региональной мастерке своего квартала.</p>	<p><b>Отрезать дурную лозу</b></p> <p>Отряд может покупать черные метки в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз). Цена варьируется, но никогда не бывает меньше, чем 1 гранат и 2 любых других камня. Обычно 4-5 самоцветов.</p>

Золотая хартия	<b>Совершенная геомантия</b> Можно получить третьего хранителя Истока в составе собственного отряда. Его инициацию может провести любой другой хранитель, отдельно пробуждаться не нужно.	<b>Опытный Хранитель</b> Хранитель Истока может изменить свое посвящение Истоку в процессе дня. Для этого он СНОВА выполняет задание свитка Посвящения и подписывается там с обязательной пометкой «я — опытный хранитель и меняю свое прошлое решение».
Платиновая хартия	<b>О направлении потоков</b> Можно запросить в Бутоне Розы (регмастерка Роз) геомантический трактат «О направлении потоков»: эта схема позволит сложным образом влиять на распределение голосов Хранителей после сдачи всех свитков Посвящения. Подобное требует кооперации домов платиновых хартий и крайней аккуратности при применении. Может получиться так, что вы ничего не достигнете.	<b>Мой дом — моя крепость</b> Хранитель может сообщить в Бутон Розы о том, какой Исток он защищает своим влиянием в конкретный день (этот выбор нельзя изменить). Это спасает Исток от осушения. Даже если чудовище проведет свой ритуал, это не лишит город благ этого Истока.

## Гильдия

### Камень: Желтый Опал

	Путь Закона	Криминальная Тропа
Белая хартия	<b>Денежный поток</b> Раз в день отряд может получить определенное число ассигнаций у своего региональщика. Этот доход удвоится, когда отряд получит Золотую хартию	
Бронзовая хартия	<b>Торговые контакты</b> Члены гильдии получают большее количество слухов. Слухи можно получить на своей региональной мастерке.	<b>Связи решают</b> Отряд получает право установить третью связь. Если это будет сделано публично и при множестве свидетелей, отряд может получить за это дополнительный самоцвет. Получить камень и закрепить связь можно в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз).

Серебряная хартия	<p><b>Наемные работники</b></p> <p>До двух раз в день плакальщик отряда может потратить 1 аметист и 1 любой другой самоцвет, чтобы получить 1 нового кровника. Обмен осуществляется в кабаке мертвятника, куда вхож плакальщик.</p>	<p><b>Живой товар</b></p> <p>Гильдия может помочь другому отряду продать своих кровников (разумеется, проштампованных). За первого такого раба-кровника дадут 2 желтых опала, а за остальных будут платить ассигнациями. Покупают рабов в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз).</p> <p>Безотносительно продажи в бордель гильдия может купить у другого отряда 1 кровника в день в свое пользование. Плакальщики обоих отрядов должны оформить сделку в кабаке мертвятника.</p>
Золотая хартия	<p><b>Здоровье не купишь</b></p> <p>Казначей отряда может покупать у мастерских торговцев медицинские зелья (зелья Зерна, зелье Побега и зелье Ветви) со скидкой. Если торговец не привез с собой зелий, то и купить их нельзя.</p>	<p><b>Лицензия на убийство</b></p> <p>Отряд может покупать черные метки в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз). Цена варьируется, но никогда не бывает меньше, чем 1 гранат и 2 любых других камня. Обычно 4-5 самоцветов.</p>
Платиновая хартия	<p><b>Все покупается</b></p> <p>Гильдия может один раз за игру купить себе любой эффект другого типа отряда, с которым они про это договорятся. Отряд не потеряет свой эффект, но гильдия его приобретет. Цена варьируется, но всегда остается высокой.</p> <p>В Бутон Розы (регмастерка Роз) должны прийти летописцы обоих отрядов.</p>	<p><b>Все продается</b></p> <p>Гильдия может купить один свиток Именования с выбранным именем, включая имя Взятго или мага Круга Восемнадцати. Это делается на главной мастерке, цена варьируется, но всегда остается высокой. Не забудьте принести с собой летопись или этот лист, чтобы подтвердить наличие хартии.</p>

## Культ

### Камень: Синий Топаз

	Путь Слова	Путь Крови
Белая хартия	<p><b>Сила ритуала</b></p> <p>Когда кто-то из членов вашего отряда проводит публичную церемонию (свадьбу, похороны, праздник и пр.) при большом скоплении народа, он может получить за это у рега своего квартала 1 топаз. Одна церемония — один камень. Церемонию можно прове в любом квартале, самоцветы получать — только у своего региональщика. Таким образом нельзя получить больше 3 самоцветов в день.</p>	

Бронзовая хартия	<p><b>Сила проповеди</b></p> <p>Раз в день плакальщик отряда может потратить 1 аметист и 1 топаз, чтобы получить 1 нового кровника. Обмен осуществляется в кабаке мертвятника, куда вхож плакальщик.</p> <p><i>Если у культа есть жрецы, то им становятся известны заклинания еще одного домена. Для этого жрец должен прийти в Храм всех богов (регмастерка Комара) к мастеру по религии.</i></p>	<p><b>Аутодафе</b></p> <p>Отряд может покупать черные метки в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз). Цена варьируется, но никогда не бывает меньше, чем 1 гранат и 2 любых других камня. Обычно 4-5 самоцветов.</p> <p><i>Вдобавок, если у культа есть жрецы, то им становятся известны заклинания еще одного домена. Для этого жрец должен прийти в Храм всех богов (регмастерка Комара) к мастеру по религии.</i></p>
Серебряная хартия	<p><b>Поиск</b></p> <p>Один раз за игру культ получает бесплатно один свиток Именования с выбранным именем, кроме имени Взятых или мага Круга Восемнадцати. ИЛИ один случайный (!) свиток Именования Взятых или мага Круга. Это делается на главной мастерке. Не забудьте принести с собой летопись или этот лист, чтобы подтвердить.</p>	<p><b>Кровавые фанатики</b></p> <p>Раз в день плакальщик отряда может потратить 1 аметист и 1 гранат, чтобы получить 1 нового кровника. Обмен осуществляется в кабаке мертвятника, куда вхож плакальщик.</p>
Золотая хартия	<p><b>Наследование</b></p> <p>Если отрядный жрец (ученик жреца) окончательно мёртв, то любой из членов отряда, отринув свою роль в отряде, может перенять его его знания. Через 2 часа он станет полноценным жрецом, который будет владеть теми же заклетами, что и убитый жрец. (В любом случае не более 2 жрецов/магов на отряд). Это можно сделать в Храме всех богов (регмастерка Комара) у мастера по религии.</p>	<p><b>Клятва на крови</b></p> <p>Отряд получает право установить третью связь, выбрав одну из списка: Вражда, Клятва, Побратимы.</p> <p><i>Делая это, необходимо ритуально пролить кровь (в любом стилистически подходящем виде).</i> Если это будет сделано публично и при множестве свидетелей, отряд может получить за это 1 гранат и 1 топаз. Получить камень и закрепить связь можно в борделе Бутон Розы (регмастерка Роз).</p>
Платиновая хартия	<p><b>Откровение</b></p> <p><i>Если у культа есть жрецы, то им становятся известны многие (а может, и все) заклинания доменов их бога.</i></p> <p>Отряд получает небольшое откровение о предмете своего культа или чем-то иным. Так не получить информации для свитка именования, но можно больше узнать о мире вокруг. Для этого жрец должен прийти в Храм всех богов (регмастерка Комара) к мастеру по религии.</p>	<p><b>Вся кровь пойдет в дело</b></p> <p><i>Если у культа есть жрецы, то им становятся известны многие (а может, и все) заклинания доменов их бога.</i></p> <p>Один раз в день, принеся в жертву человека, жрец восстанавливает 4 маны и увеличивает свой максимальный запас маны на 2. Так можно делать один раз в день на отряд: если в отряде два жреца, отряд выбирает, какой из них получит этот бонус.</p>

# Правила по Ужасам Войны

**Не играть в данный раздел правил АБСОЛЮТНО НОРМАЛЬНО. Ваши границы — ваше личное дело, и оно не касается никого, кроме вас.**

**Для этого у персонажа есть такие инструменты, как самоубийство, вежливость, бег и умение плавать (с).**

**А у игрока есть возможность выйти из уже происходящей игровой ситуации (как и из любой другой, не обязательно в контексте этих правил ,) или предотвратить ее при помощи фразы-маркера «моя кровь застыла, и я умер/ла».**

Очень важная часть нашего мира — ужасы войны.

Убийства, мародерство, военные преступления, брат против брата, кровавые культы — это все неотъемлемые части ежедневной рутины большинства персонажей нашей ролевой игры. Но бывают вещи... совсем особенные, когда человек теряет всякое представление о собственной человечности. Мотив подобного поведения может быть самым разным, от ожесточения или онемения до любопытства или желания применить неожиданную власть.

Эти правила подойдут тем, кто жесток и страшен, жертвам насилия и просто людям, которых поглощают ужасы войны.

*«Насилие питается покорностью, как огонь соломой».*

Сотворить насилие можно с персонажем, который находится в состоянии оглушения, плена, добровольно или под принуждением на это согласен: «Если я не буду сопротивляться, то вы отпустите моего брата?»

Для того, чтобы начать процесс, жертву обязательно нужно связать. А вдруг она уйдет и пропустит все самое интересное?

Первое, что делает палач это спрашивает у жертвы: **«Выбирай жизнь в моей власти или смерть?»**. Это фраза маркирует для игрока, что вам предлагают взаимодействие в рамках определенной модели.

У жертвы есть четыре пути:

- **избежать дальнейшего отыгрыша сцены**/прервать его в любой момент и уйти в мертвятник — **абсолютно пожизненное и законное решение игрока**. Характерная фраза-маркер для такого: **«Моя кровь застыла, и я умер/ла»**. Мы оставляем право за игроком в любой момент избежать неприятной сцены. Однако предупреждаем заранее, что кровник тут не поможет выйти своим же персонажем. НЕ ПУТАТЬ С САМОУБИЙСТВОМ ПЕРСОНАЖА! Подобная опция работает не только в случае данного раздела правил. Любой игрок имеет право выйти из игры всегда.
- сказать пленителю характерную фразу-маркер в любой момент сцены: **«я выбираю смерть»** — пленитель ОБЯЗАН добить вас с черной меткой или без, на



свое усмотрение. Стандартная смерть, вы можете даже сохранить персонажа, если плакальщик о вас позаботится. **Уважаемые душегубы и палачи, пожалуйста, помните о том, что это ПРАВИЛО и ИМПЕРАТИВ.**

- **полностью отдаться на волю пленителя** — сцена жестокости может длиться по обоюдному согласию сколько угодно. Игры в тонк не нужны. Мы рекомендуем укладываться в стандартные два часа плена и точно не больше. Все два часа кричать, разумеется, не обязательно! Найдите свое комфортное сочетание задушевных разговоров с заплочными делами. Всегда лучше оставить жертве о себе яркие впечатления, чем продержат ее лишнее время.
- если вам это комфортнее с психологической и игровой стороны, то **можно интерпретировать происходящее, как события с вашим кровником**, а ваш персонаж был свидетелем, — отыгрыш физически ваш, но в жизни персонажа, эта история произошла не с ним. Хотя остальное ровно также, как в основных правилах, и полоса на вашем лице будет означать свидетеля чего-то ужасного. Главное вам рассказать об этом отрядному плакальщику, даже если кровник не был убит (вас не добивали).

После того, как жертва или жертвы связаны, самое время приступить.

*«Чтобы пролитая нами кровь не была напрасной, нам не остается ничего, кроме как пролить ещё больше».*

Если решили пойти по пути отыгрыша сцены, то не обесценивайте в этой ситуации отыгрыш друг друга! Насилие и ужас — очень сложная штука, потому подыгрывайте, не стесняйтесь! Отыгрыш самой сцены может быть любым по взаимному согласию.

## Насилие сближает

Главное условие: **мучитель и жертва ВСЕГДА находятся в физическом контакте и стараются смотреть друг другу в глаза**: держите жертву за руку, гладьте по лицу, касайтесь открытых участков кожи. Допустимы короткие перерывы, но все равно следует смотреть друг на друга. Рекомендуем ограничиться тем, чтобы держать за руку и сохранять визуальный контакт с малознакомыми игроками. Чем меньше знаете друг-друга, тем меньше делаете фокус на любом вторжении в личное пространство. Лучше вообще ограничиться описанием.

Если вас полосуют ножом — кричите или проклинаяте насильника, если бьют — сгибайтесь, стоните, сплевывайте кровь и т. д. **Любые действия мучителя с жертвой не снимают хиты без четкого маркера со стороны палача.**

Самое важное: никакого опасного физического контакта! Только акцентированные удары без соприкосновения!

Когда насильник пытается жертву он обязательно излагает ей, «откуда у него эти шрамы»: на выбор можно рассказывать о перенесенной боли, о причинах ненависти, о своих страшных тайнах, о постыдных пороках и страхах. Если мучителей несколько, то все они могут вспомнить свои темные истории.

**Жертва имеет право задать насильнику три вопроса, и на них следует отвечать честно и подробно.** Спросить можно о чем угодно, кроме истинного имени мага. Вопросов может быть и больше, но таких особенных только три. Жертва обозначает их так: **«Скажи мне истину!»**.

Если у вас намечается ритуал с приношением жертв, то можно построить его по этим правилам: «И каждый, занося над жертвой нож, говорит, за что он ненавидит всех людей»...

## Мы кормим наших внутренних демонов

Мучитель выбирает, каких внутренних демонов он кормит.

- **Гордость** — требует возвыситься над другим, унижить, растоптать. Заставьте жертву прислуживать вам на пиру, валяться у вас в ногах и восхвалять вас и т.д.
- **Зависть** — клеймить, изуродовать, сделать хуже. Используйте красные или черные тату-маркеры, косметические карандаши или грим.
- **Чревоугодие** — каннибализм. Символически отрезайте куски от жертвы, предложите и ей романтический ужин?..
- **Блуд** — насилие интимного характера. Обнимите свою жертву со спины это достаточно, как маркера случившегося или, при желании, прошепчите ей на ухо все, что с ней делаете. Жертве желательно кричать, плакать и умолять о пощаде.  
**! Не отыгрывайте эти сцены с игроками, на руках которых детский браслет. Да и если на вид ваша жертва несовершеннолетняя — не рискуйте любым проявлением насилия.**
- **Гнев** — пытки, побои. См. выше.
- **Алчность** — отобрать то, что не нужно вам, просто для того, чтобы отнять...
- **Обман и ложь** — насилие над душой. Запугивание. Расскажите вашей жертве, что отдадите ее вашему патрону-Взятому, опишите, как она будет умирать, расскажите о вашей жертве до нее и т.д. Пугайте ложной надеждой..

**Очень важно, что демоны ВСЕГДА требуют больше, и если один раз вы покормили одного, то следующая жертва уже должна насытить двоих, и т.д.**

**Любой маг, жрец или их ученик, которого питает и укрепляет война и насилие, может себе так восстановить единицу силы один раз в сутки, а если оставит жертву в живых или сделает всё при свидетелях, он еще и кормит свое безумие.**

## Следы и последствия насилия

Если у вас аллергии любого рода на то, чем могут нарисовать на лице — контролируйте это самостоятельно и НЕ участвуйте в этой модели.

После того, как процесс окончен, **мучитель рисует жертве на лице черную горизонтальную полосу** (аквагрим, тейпы, уголь и любое, что хорошо смывается), проходящую по середине носа, и аналогичную жертва рисует насильнику, если у него еще

такой нет. А если есть, то **жертва перечеркивает короткой чертой** (примерно 1-2 см) эту линию на лице палача, символически ставя «еще одну зарубку».

Можно меряться количеством трофеев!

Если вам досталась «профессиональная жертва», то рисовать новую горизонтальную полосу не нужно. Разве что обновить имеющуюся.

Этот процесс может быть частью отыгрыша пытки, например.

Опытные чудовища умеют скрывать свою жестокость и рисовать эти отметки на своей левой руке чуть выше запястья — так можно делать на выбор игрока, если это подходит персонажу.

*«Допустим, мы останемся в живых; но будем ли мы жить?»*

После того, как над вами совершили насилие, если вы остались живы, то вы выбираете демона (или демонов), который пробудился в вас по отношению к мучителю. Этот выбор — только ваш, и никто не может на него повлиять. Палачу вы сообщать не обязаны, но можете. Если ваша жизнь полна приключений и вы за одни сутки подверглись насилию несколько раз, то желательно выбрать одного внутреннего демона — это проще запомнить и удобней отыграть, но если есть желание, можете наполнить свой быт проявлениями страстей.

- **Гордость** требует МЕСТИ. Отомстить — теперь ГЛАВНАЯ цель вашей жизни.
- **Зависть** требует повторить насилие с кем-то еще. В душе вы завидуете той власти, которая была над вами у вашего мучителя. Вы не успокоитесь, пока не сделаете задуманное с кем-то еще.
- **Чревоугодие** — вы маскируете слом тягой к празднику. Вина, лучшей еды, женщин! Вы бодры и веселы настолько, что близкие начинают за вас беспокоиться. Вы засыпаете проблему деньгами.
- **Блуд** приказывает вам вожделеть мучителя. Вы влюбились в него (или кого-то похожего) и сделаете все, чтобы ему служить и/или разделить с ним ложе.
- **Гнев** — вы злитесь на себя или на него? Кому вы хотите причинить боль? Не важно. Выплесните свой гнев, как угодно. Кричите, срывайтесь, впадайте в истерики. Всем своим видом показывайте, что с вами что-то не так, пока вы не расскажете кому-то в деталях о том, что с вами случилось, и не выместите злость, лишив кого-то другого жизни или чего-то важного.
- **Алчность** — вам хочется отобрать силой у другого то, что принадлежит ему. Заберите у кого-то что-то важное...
- **Обман и ложь** — как насчет забыться в вере? Или стать культистом кровавого или самого-самого доброго из богов?.. Ваш внутренний покой будет основан на лжи, но на лжи основаны и другие прекрасные вещи, такие как религия и история нашего мира.

**Вы освобождаетесь от влияния демона тогда, когда совершите значимое, на ваш взгляд, приношение этой страсти. После этого, если ваш персонаж освобожден от груза на душе, то вы можете стереть с лица полосу.**

Помните, что насилие ВСЕГДА порождает насилие и цепочка на вас не закончилась, а только продолжилась. Но есть и другой путь...

## Подвиг

*«Подвиг, да? Все подвиги, мальчик мой, совершаются одинаково: тебе нужно, и выбора нет...»*

Почему изувеченная девушка со стеклянными глазами идет в стан врага, пряча в волосах лезвие? Что дает силы голодному дитя поджечь припасы захватчиков вместе с собой? Как юноша, никогда не бравший в руки оружие, становится мужчиной, у ног которого — первый убитый им голыми руками?..

Отчаяние и боль вынуждают вашего героя сделать НЕЧТО, чего он никогда не делал и что вы сами могли бы истрактовать как подвиг: пойти повоевать, если никогда не, добыть важную информацию и сдать своей стороне, спасти чужую жизнь, сделать огромное пожертвование на храмы — словом, любой **самоотверженный и сильный поступок**. Просто что-то щелкнуло внутри вас, и вы сделали невероятное и немыслимое для себя ранее.

Совершенный подвиг также освобождает вас от тяжести пережитого. **После этого, если ваш персонаж освобожден от груза на душе, то вы можете стереть с лица полосу.**

## Если ничего не вышло...

Если вы поставили себе цель и **не смогли осуществить ее за сутки игры, то ваш персонаж «сломался»**. На ваш выбор это ведет к:

- самоубийству;
- покорности насилию, особенно тому, кто с вами это сотворил. Это может быть выражено в оправдании насилия, в восприятии его как обыденности и готовности смириться и подчиняться;
- [безумию](#) и жажде насилия.

Не забывайте писать в летопись о произошедшем с вами или вами содеянном. Бумага все стерпит.

## Самоубийство — это когда человек приходит без приглашения к богам

Убить себя **живому** человеку технически очень просто: снять с себя хиты любым допущенным по правилам по боевым взаимодействиям клинком, выкрикнув «я лучше себя

убью», — и готово. Кровники могут спасти вас после, если они есть, или есть иные магические способы вернуться.

Гораздо сложнее на это решиться. Почему ваш персонаж это сделал? Какой демон его подтолкнул? Боялись своих врагов? Ненавидели их? Были слишком горды для того, чтобы пасть жертвой насилия?

Если жертва самоубийства по какой-то причине возвращается к жизни, она рисует на себе характерную для насилия полосу и точно так же посвящает себя кормежке одного из демонов...

**То, что умерло умереть не может:** нежить (например Взятый) не может самоубиться.

## Правила по боевым взаимодействиям

*Мы благодарим МГ «Наррентурм», МГ «Лестница в небо» и ПРИ «Черный отряд 2019» за вдохновение при написании данных правил, а также — за модель «военных кампаний».*

### 1. Специальные взаимодействия: Оглушение, кулуарное убийство, связывание, обыск, переноска «раненых», плен, пытки

1.1 Оглушение производится в небоевой обстановке касанием плеча/спины сзади рукоятью оружия и произнесением слова-маркера «оглушаю». Оглушенный опускается на землю и не может производить никаких действий в течение трех минут (можно неторопливо досчитать до 200). Можно вывести человека из состояния оглушения, похлопав по щекам. Шлем защищает от оглушения. Кроме того, к оглушению имунны некоторые персонажи (см. п. 19), или такой эффект могут давать заклинания.

1.2 Кулуарного убийства на игре нет.

1.3 Связывание производится «по игре» не туго завязанной веревкой или аналогом (антуражные кандалы). Со связанными руками невозможно воевать и колдовать, со связанными ногами невозможно ходить. Можно освободиться самостоятельно или с чьей-либо помощью, «перерезав» веревки игровым оружием или с помощью магии. Кандалы может снять только другой игрок, разрубив кандалы игровым оружием.

1.4 Обыск персонажа производится «по игре». Обыскивающий объявляет обыск (словесный маркер «я провожу обыск» или смысловой аналог) и указывает, какой элемент одежды или снаряжения обыскивает (сумка, сапоги, шаперон и т.д.). Если обыскиваемый согласен или не может оказать сопротивление, то он обязан показать все укрываемые игровые предметы в указанном месте, в противном случае он говорит словесный маркер «нет обыску», и обыск не удался. Оглушенный или тяжелораненый сопротивляться обыску не может.

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

1.6 Пленение. Мы рекомендуем ценить игровое время других людей. Старайтесь не держать в плену игроков без необходимости и игры с ними. Каждые полчаса плена палач, отвечающий за пленника (или его ученик/помощник), должны играть с пленным в тонк (или другую азартную игру, выбранную по взаимному согласию). Как только пленный накопит 2 победы или пробудет 2 часа в плену, палач обязан отпустить пленного (побег). Если с пленным не играют в тонк каждые полчаса, его обязаны отпустить (побег). Побег моделируется тем, что пленного беспрепятственно провожают до ворот крепости (границ квартала) и не преследуют 15 минут.

1.7 пытки. пытать может только отрядный палач или его ученик. пытать можно только пленного/обездвиженного персонажа в сознании и нераненого. пытка состоит из 2х фаз: первая — отыгрыш процесса (на откуп игрокам), вторая — моделирование, которое осуществляется способом, выбранным на усмотрение палача из 3 вариантов:

1.7.1. Жертва на счет отжимается одновременно с палачом (рекомендуется сопровождать отжимания репликами допроса). Отжавшийся больше раз — победил. Если победил палач — жертва обязана правдиво ответить на 3 его вопроса. Если победила жертва — она не обязана правдиво отвечать на вопросы.

1.7.2. Удержание предмета типа «кружка с водой» на вытянутой руке на фиксированном уровне. Опустивший руку раньше — проиграл. Если победил палач — жертва обязана правдиво ответить на 3 его вопроса. Если победила жертва — она не обязана правдиво отвечать на вопросы.

1.7.3. Игра в карты в 21 (блэкджек). Палач — дилер. Пытаемый — игрок.

Палач раскладывает инструменты и готовит колоду карт (36 карт). Задача набрать расклад по очкам, наиболее близкий к 21 очку. 21 очко — автопобеда.

Палач начинает процедуру, вскрывая себе и пытаемому по карте. После вскрытия карт отыгрывает пытки.

Далее палач решает сам для себя: будет ли он вскрывать карту еще или нет. Пытаемый сам решает, нужно ли ему еще «добрать» карт, подавая сигнал палачу: вербальный маркер «я ничего не знаю/ничего не скажу» — открыть еще карту; вербальный маркер «хватит/остановись» — пытаемый отказывается от добора карт и принимает действующий суммарный номинал как итоговый.

Задача собрать 21 очко (автопобеда), не перебрать больше (авто поражение). Или иметь номинала больше, чем у противника. Числа означают соответствующее число очков, картинки (валеты, дамы, короли) 10 очков, туз 11 или 1 очко по выбору игрока.

Каждый расклад карт — 1 вопрос. В случае поражения жертва отвечает правдиво. Всего за пытки может быть задано 3 вопроса.

Палач имеет право за все время допроса немедленно скинуть до 2ух только что вскрытых карт пытаемого в сброс. Либо 2 за один раз, либо по 1 на 2 попытки.

Одну и ту же жертву можно пытать не чаще одного раза в час.

Бывают персонажи с иммунитетом к пыткам.

1.8 Увечья. Могут быть функциональные (дисфункция ноги или руки) и нефункциональные (шрамирование, клеймение). Первые могут быть специально нанесены только с использованием «черной метки» или же получены в результате неудачного лечения, но не более одного на персонажа.

Излечение увечий возможно, но сложно.

Подробнее про увечья см. Правила по медицине.

## 2. Дневное, ночное время, тихий час, несовершеннолетние

2.1 Дневное время 9:00—21:00. Полностью действуют Правила по боевке. Можно пользоваться любым оружием (LARP, в том числе) с учетом ограничений (см. п.3)

2.2 Ночное время 21:00—2:00. Можно пользоваться только одноручным протектированным оружием (LARP) длиной до 110 см и кинжалами. Разрешены фаерболы. Запрещено использование любых щитов, древкового, двуручного и дистанционного оружия.

2.3 Тихий час 2:00—9:00. Все боевые взаимодействия по обоюдному согласию, мертвятник закрыт.

2.4 Несовершеннолетние в возрасте от полных 16 лет и старше могут принимать участие в боевых взаимодействиях по согласованию с мастером по боевым взаимодействиям до игры и при наличии сопровождающего.

## 3. Использование оружия персонажами в городе и данжах

3.1 Ограничений на использование оружия в городе Розы нет, кроме особых зон (см. п. 12.7).

3.2 В данжах разрешено использование только протектированного одноручного оружия (LARP), щиты и дистанционное оружие запрещены (даже LARP). Часть данжей может быть не боевыми.

## 4. Поражаемая зона, разрешенные и запрещенные действия

4.1 Поражаемая зона для любого оружия полная, за исключением: головы (НО шлем остается поражаемой зоной), шеи, паха, кистей, стоп.

4.2 Наличие на голове шлема вводит его в поражаемую зону (кроме лицевой части) для оружия ближнего боя (за исключением копий). Справедливо для любой боевки и вне военных кампаний тоже.

4.3 Поражаемой зоной для снарядов осадных машин, «камней» и заклинаний считается все тело без исключений (намеренная стрельба в голову запрещена), а также щит/оружие или иной носимый игроком предмет.

#### 4.4. Разрешенные действия:

- Рубящие акцентированные амплитудные удары (удары по бездоспешным или не сопротивляющимся достаточно «обозначить») допущенным оружием в поражаемую зону.
- Акцентированные амплитудные уколы копьями в поражаемую зону двумя руками (доведение удара допустимо одной рукой), за исключением головы и шлема.
- Рубящие акцентированные удары алебардами (и подобным) в верхнюю полусферу шлема
- Стрельба из допущенного оружия в поражаемую зону, за исключением головы.
- Толчки и удары плоскостью щита в щит и корпус противника.
- Толчки древком копий/алебард в щит противника (не в корпус!).
- Разрешено вырывать длиннодревковое оружие из рук противника после его захвата за не боевую часть.
- Захваты щита противника и оружия за небоевую часть. Вырывать щит / человека за щит из строя или использовать такой захват для проведения броска **запрещено**.

#### 4.5 Запрещенные действия:

- Колющие удары любым оружием, кроме копий и алебард, имеющих колющий наконечник согласно п 9.7.
- Удары руками и ногами, в том числе в щит.
- Удары кромкой щита.
- Броски, заломы, подсечки и иные приемы рукопашного боя.
- Захваты за боевую часть оружия.
- Акцентированные удары по лежащему.
- Зацеп оружием бойцов и щитов.
- Рубящие удары алебардами (и подобным) в шлем сбоку, в забрало, в затылок.
- Удары от «жопы».
- Запрещено вырывать щит / человека за щит из строя или использовать такой захват для проведения броска.

4.6 Боец, нанеший травму сопернику, обязан выйти из боя, далее к нему могут быть применены санкции.

4.7 Прием «швейная машинка» снимает 1 хит.



4.8 Падение во время боевых действий Военной Кампании вводит в состояние тяжелого ранения. Вне ВК не вводит.

4.9 Элементы снаряжения и костюма (прибитые попаданием к телу), типа колчан, длинные платья и т.д., считаются поражаемой зоной.

## 5. Хиты, хиты за доспехи и усиления

5.1 Базовое количество хитов у персонажей — 1 (личные хиты). Может быть больше в редких случаях.

5.2 Максимальное число хитов у персонажа — 5 (**не может** быть превышено доспехами, магией, артефактами и т.д.). У магов-чудовищ, взятых и магов Круга во время Военных Кампаний может быть больше. У «монстров» тоже может быть больше.

5.3 Хиты за доспехи. Хиты дают только надетые доспехи. Хиты за доспехи не суммируются.

- Легкий доспех +1 хит. Стеганка (ее аналог), закрывающая корпус и руки или бедра, или любой доспех, закрывающий корпус.
- Средний доспех +2 хита. Любой доспех, кроме стеганки, закрывающий корпус (минимум грудь), + поножи или бедра и наручи, бицепсы или плечи. Пехотные цепи «заменяют» наручи.
- Тяжелый доспех +3 хита. Доспех, закрывающий все тело: шлем, наручи, локти, брасары, наплечники, корпус (жесткая защита груди и спины), бедра, колени, голени.
- Полный доспех. Полный металлический аккуратный (не ржавый, не мятый) латный доспех + стальной шлем с забралом. Корпус — кираса. Допустимы и «восточные» вариации полного доспеха из металла, для допуска необходимо связаться с мастером по боевке. Дает свойство «Стойкость»: +4 хита, иммунитет к стрелам, одноручному клинковому оружию, **НЕ ЗАЩИЩАЕТ ОТ ФАЕРБОЛОВ**. Должен быть промаркирован (белая лента через плечо). «Стойкость» не работает во время ночной боевки, но дает хиты.

Полный доспех со «стойкостью» пробивается следующим оружием: одноручные и двуручные топоры, булавы, клевцы и т.д., мечи длиной более 110 см (при ударе двумя руками), копья, алебарды, фаербол, осадные орудия.

5.4 Кроме доспехов, дополнительные хиты могут давать магия и артефакты. Такие усиления в большинстве случаев должны быть промаркированы (см. п. 20).

## 6. Допуск доспехов

6.1 Допускаются доспехи, выполненные из кожи, пластика, металла, эвы. Они не должны иметь выступающих острых элементов, потенциально опасных для окружающих.

6.2 Шлем. Это **обязательный** элемент защиты для бойцов армии, а также щитоносцев, и при этом он входит в зону поражения:

- шлем щитоносцев обязательно должен быть выполнен из стали;
- шлем остальных бойцов допустим из пластика, толщиной 5+ мм, выполненный по технологиям ПНД или АБС (чуть менее надежный вариант). Примеры мастерских, выпускающих подобные шлема: <https://vk.com/trydevyatoe>; <https://vk.com/factory24>; [https://vk.com/tm\\_pandorika](https://vk.com/tm_pandorika); [https://vk.com/forged\\_of\\_mars](https://vk.com/forged_of_mars).
- пластиковые шлемы, выполненные по следующим технологиям: полиуретан, Эва, стеклотекстолит, 3D-печать могут быть не допущены.
- крайне рекомендуется для армейской боевки использовать шлем с защитой лица.

6.3 При необходимости, допустимо использовать современную пластиковую защиту скрытого ношения, защиту паха (защита не должна визуально фиксироваться). Такая защита не дает хитов, но может дать допуск в боевку армий.

## 7. Эстетика доспехов и вооружения

7.1 Поскольку в игровом мире есть множество народностей с реальными прототипами, а игра наша в жанре фэнтези, то на внешний вид доспехов и вооружения не накладываются жесткие рамки и требования «историчности».

7.2 Основные рекомендации:

- соответствие доспехов и вооружения выбранной народности, ее стилистике, костюму; единообразие выбранного стиля внутри отряда;
- эстетичность внешнего вида: боевая часть оружия окрашена, доспехи не ржавые, не рваные, не мятые (вариант, когда доспехи специально имеют потрепанный вид, чаще реализовать куда сложнее, чем достать старый хлам из шкафа и искать этому игровую причину);
- эклектики при сборе доспехов лучше избегать (сочетание топхельма, ламелляра и готических ног даже в фэнтези-мире будет выглядеть неуместно).

7.3 Кратко рекомендации по основным народностям:

- Форсы, основное население провинции Клин. Доспехи и вооружение — Европа, XIV-XVI век.
- Теллекурре. Доспехи и вооружение — Восточная Европа, XV-XVII век (Русское государство, Польша, Литва).
- Ючителле. Доспехи и вооружение — Византия, сельджуки (за вычетом мусульманских мотивов) + меандровые орнаменты.

**Если сомневаетесь, как должны выглядеть доспехи вашего отряда, — берите Европу XIV-XVI веков.**

## 8. Съём хитов, ранения, лечение, добивание

8.1 Любое оружие ближнего боя снимает 1 хит.

8.2 Стрелковое оружие снимает 2 хита.

8.3 «Камни» и осадное орудие любым снарядом снимает все хиты даже при попадании в щит, оружие, части антуража, в тч с магов-чудовищ.

8.4 Заклинание «фаербол» снимает все хиты даже при попадании в щит (кроме магов-чудищ и т.д., см. п. 19). Кроме того, возможны другие заклинания с хитосъёмом, подробнее см. Правила по Магии.

8.5 Хитосъём оружия ближнего боя типа меч может быть увеличен на +1 хит магией или быть свойством артефакта. Не работает на время военных кампаний. Должен быть промаркирован (красная лента).

8.6 У «монстров» может быть повышенный хитосъём.

8.7 Сначала с персонажа снимаются все «доспешные» хиты, потом — его личные (чаще всего он один). Если сняты все хиты до 0, персонаж входит в состояние тяжелого ранения. В тяжелом ранении персонаж может звать на помощь, не может самостоятельно перемещаться и использовать оружие. Без перевязки через 15 минут умирает. Перевязать может любой персонаж. Про перевязку ранений и их лечение см. Правила по медицине.

8.8 Доспешные хиты и личные хиты выше 1 восстанавливаются сами собой через 15 минут после окончания боевого эпизода, в котором они были сняты.

8.9 Добивание. Подробнее см. «Правила по Смерти».

В общем случае любой персонаж в тяжелом ранении может быть добит прикосновением боевой части оружия со словом-маркером «добиваю». Тогда, если у вашего отряда остались **кровники**, то один из них погиб, а ваш персонаж побывал на пороге смерти и **вернётся живым** после отсидки в мертвятнике.

Существует **Черная метка**, которая представляет собой особый сертификат. При добивании убийца обязан сказать: «Добиваю с черной меткой» и порвать его на две половины: одну половину оставить себе, а вторую отдать убитому, чтобы тот предъявил её в мертвятнике. В этом случае использование кровника невозможно, и персонаж **окончательно мертв**. Если убийца не порвал метку и не отдал вам половину, значит, он не смог вас добить.

Черную метку может использовать любой персонаж.

8.10 В процессе боя (штурма) невозможно лечение, восстановление хитов и «поднятие из тяжёлого ранения» (за исключением лент респана) до его окончания.

## 9. Требования к оружию и щитам

9.1 Все оружие и осадная техника чипуются перед игрой или уже в процессе игры. Щиты не чипуются. Незачипованным оружием пользоваться нельзя.

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

9.3 **Клинковое оружие.** Материал: пластик, стеклотекстолит, реактопласт, а также оружие по технологиям LARP. Дюраль запрещен. Баланс не далее 15 см от гарды. Оружие

должно иметь обработанные кромки без заусенцев, скругление на конце диаметром не менее 2 см. Оружие не должно иметь потенциально опасных острых стальных элементов. Ограничений «историчности» моделей клинкового оружия нет.

Одноручное: Общий вес до 1.3 кг, общая длина до 110 см.

Двуручное: Общий вес до 2.5 кг, общая длина до 170 см.

**9.4 Кинжалы.** Материал: пластик, стеклотекстолит, дюраль, реактопласт, а также оружие по технологиям LARP. Остальные требования аналогичны клинковому. Длина до 40 см. Разрешены только рубящие удары (не колющие).

**9.5 Топоры и ударно-дробящее.** Модели топоров, булав, шестоперов, молотов, клевцов (рекомендуется заранее согласовать модели с мастером по боевке). Материал: резина, реактопласт, LARP. Не должно быть потенциально опасных выступающих железных элементов. Не допускается «люцернский молот».

Одноручное: Общий вес до 1 кг.

Двуручное: Общий вес до 1.5 кг, общая длина до 150 см.

**9.6 Древковое рубящее оружие:** алебарды, полаксы, коузы. **К допуску данного вооружения будет повышенное внимание.** Материал: резина, реактопласт, LARP. Длина древка до 200 см (для «коуз» это общая длинна), диаметр 3-4 см, материал дерево. Не должно быть потенциально опасных выступающих железных элементов.

Подобным оружием удары в шлем допустимы только в верхнюю полусферу, см. п.4.4, п.4.5, п.4.6.

*Просим отдавать себе отчет в своих действиях, когда берете в руки алебарду, и понимать, кто напротив вас (там могут быть и пластиковые шлемы, и девушки).*

**9.7 Копья.** Древко должно быть выполнено из дерева, наконечник — из резины, реактопласта или по LARP технологии. Общая длина до 250 см. Диаметр круглого наконечника (площадки) не менее 30 мм, треугольного — скругление «острия» не менее размера 5-ти рублевой монеты. Металлические детали не должны иметь острых углов и торчащих заклепок. Наконечник не должен прожиматься или сгибаться до древка. Конструкции типа «чупа-чупс» запрещены.

**9.8 Оружие для ночной боевки.** Только одноручное протектированное (LARP) до 110 см и кинжалы. Ночью не допускается использование двуручного, длиннодревкового и стрелкового оружия. Ночью не используются щиты.

**9.9 Щиты.** Любым щитом, в т.ч. баклером, нельзя пользоваться без СТАЛЬНОГО шлема (вне ВК тоже нужен стальной шлем). Щиты не должны иметь стальной кромки. Кромка и плоскость щита должны быть оклеены тканью. Желательно кромку обшить кожей. Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя. Кроме дерева щиты могут быть также выполнены из пластика, либо по LARP технологии. Для круглых щитов диаметр не более 85 см, остальные должны вписываться в прямоугольник 135х65 см. Если щит гнутый, измерение считается по дуге, а не по прямой. Рисунок на щите не должен противоречить сеттингу мира игры и концепту отряда.

- Один человек может пользоваться только одним щитом одновременно. Допустимо ношение щита на плече, спине (в этом случае все равно нужен шлем).

**9.10 Протектированное оружие (LARP).** Может быть использовано в любое время суток. Основные требования: эстетичность, аккуратность изготовления. В основе должно иметь гибкий пластиковый сердечник, заключенный в толстый кожух из смягчителя, который должен быть покрашен. Твердый сердечник не должен легко прощупываться. Рекомендуемая твердость — 30 по Шору. Оружие не должно иметь повреждений, особенно кончика.

**9.10.1 Импровизированное оружие.** Предметы, изначально не предназначенные чтобы быть оружием: кружки, скалки, крестьянский инструмент и тд. Должно быть выполнено по технологии **LARP**.

**Не пробивает доспех выше легкого.**

**9.11 Луки и арбалеты.** Мастер по допуску стрелкового Михалыч <https://vk.com/mihailpavlenko>, с соответствующими вопросами к нему.

**9.11.1 Луки.** Прямые и двунаправленно изогнутые луки. Луки не должны содержать в конструкции современных элементов: сложных рукоятей, прицельных приспособлений (полочки не рекомендованы). Натяжение не более 15 кг (на длину стрелы).

**9.11.2 Арбалеты.** Сделанные из дерева/металла и имеющие историчный вид. Не должны содержать в конструкции явно современных материалов и элементов (прицел, курок). Должны быть не травмоопасными при использовании. Натяжение не более 15 кг (на длину болта).

**9.11.3 Стрелы и болты.**

Гуманизатор диаметром не менее 40 мм. Может быть стандартным покупным или изготовленным самостоятельно (допустимо «нарастить» гуманизаторы 30 и 35 мм до 40 мм). В случае самостоятельного изготовления обязательно использование надежно закрепленной прокладки между основным смягчением и древком. Это может быть, например, накладка из чепрака, надежно примотанная скотчем. Не допустим прорыв древком основного смягчения при попадании в жесткую мишень.

Гуманизаторы «сложной формы» (типа «звездочка» и т.д.) допускаются на усмотрение мастера.

Длина стрелы не более 85 см, требований на длину арбалетного болта не водится.

Гуманизатор не должен иметь яркий кислотный цвет (желательно белый, серый, черный или серебристый цвет). Для отличия своих стрел от чужих используйте пометки краской/фломастером/цветной лентой на древке у оперения.

Древко — деревянное или пластиковое. Старайтесь не использовать легко ломающуюся пересушенную древесину. Цвет древка желательно коричневый, но допускается также серый, белый, черный. Оно не должен иметь яркий кислотный цвет. Допускается армирование древка изолентой (не должна быть яркой и портить внешний вид).

Карбоновые древка, как имеющие склонность к опасному расщеплению, не допускаются.

Оперение обязательно должно присутствовать (в том числе у болтов). Может быть любого цвета (яркость в пределах разумного). Не должно быть травмоопасным.

Допуск комплекта стрелковое+стрелы осуществляется до игры измерением натяжения и несколькими контрольными выстрелами в жесткую мишень.

9.11.4 Разрешено стрелять чужими стрелами.

9.11.5 Просим игроков бережно относиться к чужому имуществу и не ломать стрелы специально.

## 10. Требования к осадной технике

10.1 **Осадные орудия.** Служат для пробития брешей в укреплениях (штурмовые бойницы), уничтожения ворот или стрельбы по живой силе. Представляют собой модели катапульт, баллист, скорпионов и прочих дротико-/каменетов. В качестве снарядов могут использоваться теннисные мячики или дротики. Дротики выполняются из ПВХ трубы или дерева, весят не более 700 г. Длина 80-150 см. Смягчение не менее 7 см в диаметре. Теннисные мячики необходимо покрасить в темный цвет и прорезать. Также может быть предложен собственный вид снаряда помимо указанных здесь. Осадное орудие должно либо перевозиться на телеге/колесах, либо переноситься минимум двумя людьми. У осадного орудия обязательно должен присутствовать фиксатор и спусковой механизм! Хитосъем осадного орудия определяется индивидуально, в зависимости от его пафосности. Хитосъем указывается на чипе орудия. Указанный на чипе хитосъем касается только укреплений. При попадании в человека, даже в щит, любое осадное орудие снимает все хиты. Во избежание неприятных неожиданностей, постарайтесь согласовать проект (либо уже имеющееся орудие) с мастером по боевке до игры. Осадные орудия неуничтожимы (но могут быть выведены из строя) и не побираемы!

10.2 **Таран.** Тараном можно снимать хиты с ворот укреплений (не со штурмовых бойниц). Таран — это деревянное бревно диаметром минимум 10 см и длиной минимум 3 метра. Таран должен иметь приспособления для удерживания его бойцами — перекладки или веревки. Чтобы открыть ворота, тараном нужно стучать в ворота с интервалом не менее 2х секунд между ударами или попытаться сломать ворота «по жизни». Ворота считаются сломанными при снятии всех осадных хитов или при поломке 50% «досок», из которых они сбиты. Таран должны удерживать не менее 4х человек **одновременно** при нанесении удара. Удар тарана снимает 1 хит с ворот за удар. Возможно изготовить более мощный таран: с колесами, крышей, подвесами. Такая машина будет иметь больший хитосъем (определяется при чиповке).

10.3 **Осадные камни.** Моделируются камнями, сделанными из мягкого материала черного, белого или серого цветов, либо могут быть изготовлены из монтажной пены, либо любым иным решением LARP строения (**не** пакет, обмотанный скотчем). Размер не более 30 см и не менее 20 см в диаметре, вес от 500 до 700 г. Применяются броском со стен. Действие выполняется строго двумя руками, камни можно ронять только вертикально вниз. Кидать камни руками, кроме как стоя на парапете стены или на башне, нельзя. Считается, что камень попал, если он задел человека куда угодно (даже в голову). Один камень поражает не более одного человека, рикошеты не считаются. Попадание приводит к тяжелому ранению вне зависимости от доспеха. Щит не защищает от камней.

**10.4 Мантелеты.** Количество осадных хитов зависит от антуража изготовления. Мантелеты запрещено переносить в ближнем бою: при приближении противника с контактным оружием ближе, чем на 5 метров, переноска мантелета запрещена. Запрещается размещать мантелеты в боевой зоне Крепости ближе, чем в 10 метрах от проема ворот. Перелезать через мантелеты запрещается, но атакующие могут попытаться их опрокинуть. После снятия с мантелета всех осадных хитов он кладется на землю (при необходимости убирается в сторону) и более в этом бою не используется. Размеры мантелета должны быть не более чем 150 см в высоту и от 70 до 150 см в ширину. Должны иметь конструктивный упор (не случайная палка-подпорка из леса) и быть изготовлены из жесткого материала (**не** рама с натянутой тканью). Мантелеты должны быть окрашены или обработаны другим сходным способом (неокрашенные доски, фанера и и прочие кустарные способы изготовления не подходят). Могут быть использованы в городе Розы.

**10.5 Телега.** Может быть использована как «вагенбург». Персонажи, находящиеся на телеге, могут использовать оружие ближнего и дальнего боя по соперникам «на земле», справедливо и обратное. Имеет осадные хиты и может быть уничтожена при их снятии, в этом случае должна быть убрана с поля боя. Запрещено передвигать телегу, если с ее участием ведется бой оружием ближнего боя. Запрещено телегой перегораживать ворота или образовывать боевой коридор.

**10.6 Хиты и хитосъем** осадной техники указываются на чипе допуска.

**10.7** Во время боя можно «вывести осадную технику из строя», сняв требуемое число осадных хитов, либо попав по нему из другого осадного орудия, либо магией. Осадная техника может быть восстановлена прямо в бою с помощью магии или автоматически по окончании ВК.

**10.8 Осадная Лестница.** Должна быть надежна, выдерживать 2-3 бойца. Установленную лестницу запрещено отталкивать, пока на ней есть игроки. Одновременно на лестнице может находиться **не более** одного игрока. Атаковать залезающего по лестнице допустимо не раньше, чем он поднял на полметра от земли.

## 11. Крепости и штурмы

**11.1** Основной тип фортификаций у нас на игре — Крепость. Это уникальное защитное сооружение, которое может попытаться захватить только армия. На игре Крепости планируются в игровых локациях: крепость Сделка, крепость Мейстрикт, крепость Воландер и в Контрольных точках, соответствующих кварталам города Розы, и «Руины Сумрака». При этом в самом городе крепостей нет.

**11.2** Требования к Крепостям. Длина штурмовой стены не менее 15 м, включая ворота. Ворота шириной от 2,2 м до 3 м и высотой не менее 2,2 м, и достаточно прочные для того, чтобы выдержать 10-15 ударов тараном, т.к., в случае физической поломки 50% ворот, они считаются сломанными «по игре» и должны быть полностью открыты защитниками крепости. Разрешено во время штурма перелезать через штурмовую стену высотой до 3 м с помощью приставной лестницы (вне штурма перелезать через стены **запрещено**). По ОБЕ стороны от крепости должно быть достаточно места (не менее 15х15 метров без деревьев и преград) для проведения боевых действий. Стена замка/башни с воротами

должна быть достаточно крепкой для того, чтобы выдержать штурм. План крепости необходимо заранее согласовать с мастером по боевке.

11.3 Запрещено строить стены и башни, образующие коридор. Запрещено строить стены в виде сужающейся воронки. Штурмовые коридоры, котлы после ворот запрещены, любые стационарные препятствия напротив ворот (не ближе 15 м от ворот и штурмового участка стены) с обеих сторон от стены, могущие использоваться в качестве укрепления, в том числе являющиеся функциональной частью крепости (ворота, подъемные механизмы ворот, пандусы на парапеты и в башни), запрещены.

11.4 Запрещены удары сверху вниз (с башни или стены в стоящих на земле) и обратно, за исключением настила напротив штурмовой бойницы в стене.

11.5 У каждой крепости должна быть штурмовая бойница в штурмовой стене. Расположение такой бойницы должно быть на высоте от 0 до 1 м относительно земли, длина должна составлять от 4 до 6 м. Сверху закрывается нетканкой на каркасной основе, и до тех пор, пока она стоит, лезть через «штурмовую бойницу» нельзя. Для возможности штурма со стены надо «обрушить стену» — снять осадные хиты со штурмовой бойницы с помощью осадных машин. Напротив бойницы внутри крепости у стены может быть настил, не выше высоты бойницы.

11.6 Штурмовая бойница может быть разделена на 2 части равной длины, расположенные в разных частях штурмовой стены

11.6 Башни могут быть выше остальной стены (не ограничивается). Бойницы для стрелков: ширина от 50 см, высота начала бойницы от настила не выше 120 см.

11.7 Штурм может осуществляться через ворота, стены, штурмовые бойницы и только бойцами армии. Ворота и бойницы имеют хиты (число хитов на воротах и бойницах может быть индивидуальным для каждого укрепления и указано на прикрепленном к нему чипе). Осадные хиты снимаются осадными машинами и магией.

11.8 Ворота, штурмовые бойницы и осадная техника могут быть восстановлены с помощью магии по окончании боя (в процессе боя для техники), или автоматически в конце ВК.

11.9 Подземные ходы на игре моделируются подземными ходами. Просьба закрывать их, чтобы избежать потенциальных травм в темное время суток.

## 12. Остальные строения и штурмы

12.1 Крепости — это единственный вид укрепления, для штурма которого требуется армия. Любые другие строения (отдельные дома/усадьбы, башни и т.д. в городе и «крепостях») на игре могут «штурмовать» персонажи и отряды не в составе армии.

12.2 Остальные строения делятся на «строения», «укрепленные строения» и «форты». Строение, претендующее на статус «укрепленное», должно быть размером не менее 3х3 метров, иметь стены (без дыр и провисаний), крышу (без дыр и провисаний) и минимум одну дверь (можно больше).

12.3 Требования к двери:



- жесткая конструкция (минимум — жесткая рама, затянутая тканью);
- открывается и закрывается с помощью какого-то простейшего механизма (например, петель);
- на ней есть минимальный имитатор замка (минимум — петля, накидывающаяся на гвоздь);
- размеры двери: ширина не менее 80 см, высота не менее 180 см.

12.4 Дверь может быть выломана (стоит учитывать, что дверь может быть зачарована магическим глифом, в этом случае на ней будет наклеен сертификат с описанием ее магических свойств):

- снятием 1 осадного хита осадной машиной или магией;
- через 3 минуты громкого стука по ней оружием (удар примерно каждые 1-2 секунды).

12.5 Поджог строений. Можно выкурить людей, засевших в строении, если нет желания штурмовать его. Поджог — это заклинание, которое моделируется расположением 4х красных тряпок по 4м углам строения и криками-маркерами «пожар-пожар», сопровождаемыми стуком, аналогичным для взлома двери. По истечении 2 минут (10 минут для укрепленного строения), если все 4 красные тряпки на месте, все находящиеся внутри помещения разом теряют все свои хиты и попадают в состояние тяжелого ранения. Поджог может быть потушен снятием хотя бы одной из тряпок или заклинанием. Поджог не работает в тихий час, с его началом все поджоги «заканчиваются».

Если объективно нет доступа к 4м углам строения, то «лишние» маркеры пожара размещаются на доступных углах.

12.6 В случае, если защитники горящего строения желают выйти наружу, чтобы принять бой или сдаться, атакующие должны позволить им это сделать. Запрещено подпирать снаружи двери горящего здания.

12.7 Строение может иметь свойство «ограничения боевки» внутри него. Такие ограничения маркируются «магическим сертификатом» на главном входе в строение с описанием его свойств. Возможные ограничения:

- боевка в строении запрещена, так надо для механики игры, маркер №1. Пожог и диверсии тоже запрещены. Такие строения крайне редки. Пример: Великая Библиотека.
- боевка в строении запрещена, так надо, чтобы сохранить антураж строения по воле хозяина строения, маркер №2. Пожог и диверсии тоже запрещены. По запросу находящиеся в таком строении игроки обязаны покинуть его чтобы принять бой снаружи. Пример: таверны.

12.8 Строение типа «форт»:

- Может быть заявлено только отрядом типа «котерия» или «наемники».
- Может располагаться внутри крепостей, города Розы или стоять отдельно.
- Поджог не работает на строение типа «форт».

- В едином периметре (общие неразрывные стены) с фортом могут быть «строения» и «укрепленные строения». Поджог не работает на весь периметр строений. Строения должны принадлежать отряду типа «котерия» или «наемники», но допустимы строения еще ОДНОГО отряда любого типа (по согласованию с хозяином форта). В случае нарушения этого правила, в периметре форта должно быть не менее одного строения с дверью наружу (или отдельная дверь в стене), на которое работает поджог.
- Требования к форту: Длина штурмовой стены не менее 10 м, включая ворота. Ворота шириной не менее 2 м и высотой не менее 2 м, и достаточно прочные для того, чтобы выдержать 5-10 ударов тараном и тем более — игровым оружием. Разрешено во время штурма перелезть через штурмовую стену высотой до 3 м с помощью приставной лестницы. По ОБЕ стороны от ворот форта должно быть достаточно места (не менее 10х10 метров без деревьев и преград) для проведения боевых действий. Стена форта с воротами должна быть достаточно крепкой для того, чтобы выдержать штурм. Может иметь башни.
- Штурм форта: Может быть объявлен в любое боевое время, не требует сбора армии и ресурсов. Необходимо наличие маршала по боевке. Единственное требование для бойцов ближнего боя, участвующих в штурме форта, — наличие шлема на голове (не обязательно в случае ночной боевки). При защите форта не могут быть использованы осадные камни. Допустимо штурмовать как через ворота, стены, так и через двери всех зданий, входящих в периметр форта.
- Ворота форта могут быть сломаны снятием бти осадных хитов или через 10 минут громкого стука по ним оружием (удар примерно каждые 1-2 секунды).
- Маркер взятия форта — установка в соответствующее гнездо знамени и удержание его в течение 10 минут (в течение боя отсчет не идет). После взятия форта все строения в его периметре доступны для поджога.
- За стенами форта могут временно укрыться члены других отрядов.

12.9 Запрещено перекрывать дверной проем или городить «боевой коридор» из мебели.

12.10 Дополнительные защитные сооружения (заборы, ежи и т.д.). Могут быть установлены вне радиуса ворот крепости/форта, дверей укрепленных строений. Должны предусматривать в конструкции возможность легко их убрать. Через «забор» разрешены любые удары и стрельба, но запрещено перелезть. «Забор» имеет 6 осадных хитов, после снятия которых он должен быть убран. Против армии у забора 1 осадной хит.

## 13. Армии и военные кампании (ВК)

13.1 Основная информация по армиям находится в Правилах по Военной кампании. Там вы узнаете, как армия формируется, как сражается, какие у нее цели и задачи. Эта информация больше полезна игрокам на командных должностях, здесь же отметим то, что должен знать каждый.

13.2 Армии могут быть сформированы только на время военных кампаний.

13.3 Время военных кампаний: **10:00 –11:30** и **17:30—19:00** (весенняя и осенняя соответственно).

13.4 Минимальные требования защитного вооружения для участия в составе армии:

- шлем: стальной для щитоносцев, допустим пластиковый для остальных родов войск, согласно требованиям п.6.2;
- стеганая защита корпуса или другой лёгкий доспех (в том числе скрытая защита);
- защита коленей и локтей (в том числе скрытая);
- защита кистей (не обязательна для лучников и артиллеристов, если они не принимают участие в ближнем бою).

13.5 В армейской боевке применяется ленточная отрядная боевка (оживление группы до 10 человек за использование ленты жизни).

13.6 У армии есть знамена (отрядные знамена, к которым крепят ленты респауна), на бойцах армии есть ленты (через плечо), означающие принадлежность к армии. Персонаж считается «в армии», если он находится в радиусе 50 метров от знамени своей армии, или в пределах одной локации (контрольная точка, крепость, квартал города). Если отошел от знамени дальше, нужно снять ленту (покинуть армию), если после этого вернулся (и не был в тяжелом ранении), можно надеть обратно. Персонаж также выходит из состава армии в тот момент, когда он пришел к знамени для оживления, а на знамени закончились ленты (или знаменосец отказывается их использовать). Такой персонаж попадает в состояние тяжелого ранения до окончания сражения и теряет статус солдата армии. По окончании сражения такие персонажи без состояния тяжелого ранения (чаще всего в составе разбитых отрядов) организовано, не вступая в игровые взаимодействия, отступают в локацию формирования и находятся там для подведения итогов ВК.

13.7 Персонажи, состоящие в армии, полностью неуязвимы для персонажей, которые в армии не состоят. Исключение — маги-чудовища. Они вольны сражаться с армией на равных.

13.8 Персонаж, состоящий в армии, переводит в состояние тяжелого ранения любого персонажа, не состоящего в армии, любым касанием оружия в зону поражения. Стрелять в армию персонажам, не состоящим в армии, нельзя.

13.9 Во время военных кампаний армия может свободно перемещаться по полигону, при этом армейские знамена могут ходить только по дорогам. По умолчанию армия не может зайти во враждебные крепости (Мейстрикт, Сделка, Воландер), внешние Курганы и город Розы, иначе будет расформирована.

13.10 По окончании военной кампании и по возвращении в свою крепость после подведения итогов ВК солдаты отряда типа «котерия» получают жалование и самоцветы от мастера региональщика, а также часть солдатов получает тяжелое ранение.

## 14. Война и отряды

14.1 В военной кампании могут принимать участие только отряды типа «котерия» и «наёмники».

14.2 Одиночки из других типов отрядов могут присоединиться к армии и принять участие в ВК, оказав поддержку отряду, участвующему в ней, **числом не более 3 одиночек на**

**отряд (независимо от его численности).** При этом одиночки не получают бонусы отряда-патрона и самоцветы по результатам ВК. Общий лимит получившегося отряда при этом также не может быть больше чем 21 человек (в зачет идет именно число персонажей отряда, вступивших в армию).

14.3 Для отрядов типа «котерия» и «наёмники» требуется изготовить знамя, согласно требованиям, и выделить роль знаменосца (подробнее см. Правила по ВК).

14.4 Механизм найма отрядов типа «наемники» будет в Правилах по ВК.

## 15. Война и экономика

15.1 Для реализации экономических операций (покупка армий, покупка лент респауна, оплата штурма крепости противника), необходимых для ВК, используются купчие.

15.2 Купчи можно получить:

- с захваченных во время ВК кварталов города Розы (фуражировка);
- торговлей на Шипастом торге;
- за выполнение стратегических квестов;
- за снабжение крепостей;
- иными редкими способами.

15.3 Снабжение крепостей. Считается, что крепости, представляющие три военные силы (Мейстрикт — Империя, Сделка — Восстание, Воландер — Властелин), имеют изначальное снабжение из союзных земель, выражающееся в некотором числе купчих, получаемых крепостью по умолчанию, которых хватит для найма минимального количества армий (но не ограничит участие бойцов). Размер снабжения может быть уменьшен за счет диверсий в крепостях.

## 16. Война и город Розы

16.1 Армия не может заходить в город Розы, иначе будет расформирована.

16.2 Ограничений на использование оружия в городе нет.

16.3 В городе могут использоваться мантелеты, моделирующие баррикады.

16.4 Модель борьбы за влияние в городе ОТСУТСТВУЕТ.

16.5 Город Розы самостоятельно никак не может собрать Армию.

## 17. Стража: Крепостная и Городская

17.1 В городе и крепостях может быть назначена стража. Она обладает общими свойствами:

- стражник должен иметь маркер-ленту через плечо (в городе коричневого цвета, в крепостях цвета фракции);
- стражник переводит в состояние тяжелого ранения любого персонажа, не состоящего в армии (кроме магов-чудовищ и магов Круга), акцентированным попаданием оружия в зону поражения. При этом любой персонаж может снимать хиты со стражника по общим правилам;
- может пользоваться лентами респана стражи, свойство работает только в пределах крепости, города, квартала;
- в страже могут состоять представители любых отрядов из любых локаций;
- в случае отсутствия/смерти лица, назначающего стражников (генерал армии, лейтенант стражи, военный комендант), их не могут сменить. Стражники имеют право самораспуститься.

#### 17.2 Ленты респана стражи:

- находятся на знамени стражи (любое отрядное знамя);
- знамя стражи может быть расположено в любом удобном месте внутри охраняемого периметра. Менять место установки может только «начальник стражи» (для разных случаев он свой);
- базово бесплатно выдается 5 лент на каждую крепость/квартал в сутки. В любой момент (кроме боевки) можно докупить ленты за ассигнации и повесить их на знамя, подробнее смотрите Правила по экономике. Лимит лент — 20 шт.;
- ленты респана стражи работают аналогично лентам респана солдат, но они «личные». Одна лента может оживить одного стражника. Стражник может сам снять ленту, знаменосец для этого не нужен.

#### 17.3 Крепостная стража. Назначается текущим генералом или полковником армии крепости.

#### 17.4 Городская стража (милиция). Общегородская стража города Розы:

- Совет города или Бургомистр назначают капитана или лейтенанта стражи, который в свою очередь назначает стражников;
- является общей на весь город, т.е. не относится к какому-либо отдельному кварталу и вправе поддерживать правопорядок во всех не оккупированных кварталах;
- внутри кварталов могут приниматься решения о поддержке порядка силами конкретного отряда или «народных дружин», выставленных отрядов, или наемниками. Их деятельность модельно не поддерживается;
- базово городская стража имеет 20 лент респана на знамени и лимит в 80 лент. Каждый оккупированный квартал уменьшает эти числа на 5 и 20 соответственно;
- ленты городской стражи действуют на всей территории города, кроме кварталов, контролируемых крепостями.

17.4 Гарнизон квартала (квартальная стража оккупированного квартала). Крепость, захватившая (оккупировавшая) квартал города Розы по результатам ВК, может назначить военного коменданта (начальника стражи), который назначает людей в гарнизон квартала:

- военный комендант, как и гарнизон, могут быть как жителями города, так и представителями крепости;
- после назначения военный комендант должен быть публично представлен в квартале представителями крепости-оккупанта жителям квартала;
- ленты гарнизона квартала действуют только в границах кварталов, контролируемых крепостью.

17.5 В случае отсутствия военного коменданта более часа, Совет города может сам назначить персонажа на эту должность. Ставленник Совета может быть заменен Крепостью не раньше, чем через 2 часа.

## 18. Диверсии в крепостях

18.1 Диверсии можно проводить только во время ночной боевки (см п. 2). Они делятся на два типа: поджог и отравление колодца. За одну ночь можно провести не более одной диверсии каждого типа против одной крепости

18.2 Каждая крепость должна подготовить колодец. Требования:

Должен находиться внутри периметра крепости, в радиусе 15-20 м от ворот (необходимо согласовать с мастером по боевке). Представляет собой деревянный квадратный короб напоминающий колодец, высотой 50-100 см и длиной стороны 50 см.

Запрещено размещать внутри строений, накрывать сверху и затруднять к нему доступ.

18.3 Диверсия типа «поджог» моделируется заклинанием «поджог» (см. п. 12.5 и Правила по магии) любого игрового строения внутри крепости. По истечении 2 минут (10 минут для укрепленного строения) поджога диверсия считается удачной. В процессе реализации диверсии **не требуется** озвучивать маркер «пожар-пожар» и стучать. Все персонажи, находящиеся в сгоревшем строении, НЕ получают тяжелое ранение в этом случае.

18.4 Диверсия типа «отравление колодца» моделируется расположением «отравленного зелья» (см. Правила по магии) внутри крепостного колодца.

18.5 Моделирование «отравленного зелья»: антуражный закрытый сосуд, кувшин или что-то подобное объемом не менее 1 л, заполненное полностью водой с наклейкой карточки эффекта.

18.6 Рекомендуется проводить диверсии в присутствии мастера.

18.7 Удачная диверсия каждого типа уменьшает снабжение крепости (п. 15.3) в половину на момент ближайшей весенней кампании.

18.8 Некоторые строения не доступны для совершения диверсий, например Таверны, см. п. 12.7

## 19. Уникальные игровые персонажи

Маг-чудовище, это маг, обезумевший настолько (чаще всего от времени и сил), что утратил все остатки человеческого. Не может быть членом отряда, он уже сам себе отряд. Самый яркий пример — Взятые.

На игре будет еще незначительное количество специфичных персонажей с особыми ТТХ. Они слабее Взятых и магов Круга, но у них может быть более 1 личного хита, уникальные способности и некоторые иммунитеты

Частичные ТТХ Чудовищ и магов Круга:

	Количество личных хитов	Иммунитет к оглушению, болезням и пыткам	Фаербол снимает с них	Против армии	Использовани е ленты респауна	Окончательная смерть
Маг-чудовище (Взятый)	3	Все	2 хита	Бьется на равных	Целая лента	Именованием
Маг Круга	2	Только оглушение	2 хита	Бьется как одиночка, если не входит в армию	Как обычный пехотинец	Именованием

## 20. Маркеры, используемые в боевке

Заклинания, дающие 1 доп. хит не маркируются

№	Внешний вид маркера	Свойства кратко
1	желтая лента через плечо	маркер солдата в армии/стражи Воландера
2	зеленая лента через плечо	маркер солдата в армии/стражи Мейстрикта
3	красная лента через плечо	маркер солдата в армии/стражи Сделки
4	коричневая лента через плечо	маркер стражи города Розы
5	белая лента через плечо	маркер полного доспеха -5 хитов, имун к мечам и стрелам
6	синяя лента 50 см длиной на знамени	маркер участия отряда в ВК
7	оранжевая лента 50 см длиной на знамени	маркер разбитого отряда в ВК
8	атласные ленточки желтого, зеленого и красного цвета 50 см	маркер захвата КТ одной из сторон на указателе КТ
9	атласные ленточки белого цвета 50 см	ленты респауна солдат
<b>Маркеры магических эффектов</b>		
1	рога, фиолетовый бурле и плащ (только на ВК)	боевая форма мага, 10 хитов, имун к стрелам
2	синяя лента через плечо (вне ВК)	защита от стрел



<b>3</b>	синяя лента на оружии	доп. урон монстрам Курганья
<b>4</b>	красная лента на оружии (вне ВК)	+1 к хитосъему
<b>5</b>	ткань 1*0.5	летающий ковер
<b>6</b>	фиолетовая лента через плечо (вне ВК)	чудовищная живучесть мага, 5 хитов
<b>7</b>	магические глифы -наклейки на дверостроений	имеют различные эффекты, описание указано в сертификате-наклейке

# Правила по Военным кампаниям

*За вдохновение благодарим МГ «Лестница в небо» и их правила по ВК.*

## 1. Введение

- Война занимает существенное место в сеттинге «Черного отряда», а потому большие армии будут иметь ключевую роль в том, как меняется мир нашей игры. Могущественная магия и влияние жителей города Розы могут усилить или ослабить армию, изменить баланс между сторонами. Но как бы то ни было, армии — это главный способ решить исход великой Войны. Армии Сторон (Империя, Восстание, Властелин) — основные акторы глобального военного сюжета.
- Военные действия армий четко привязаны ко времени. Все знают, что к «часу X» необходимо надеть доспехи, что 1.5 часа будут идти активные военные действия («Военная кампания»), что потом солдатам можно снять доспехи без вреда для исхода войны и заниматься остальными аспектами игры.
- Война — это не только деятельность для солдат, но и окно возможностей для многих небоевых персонажей, механик и сюжетов. На время военных кампаний на карте контрольных точек будут появляться разные активности.
- МГ рекомендует ознакомиться с [текстом о сюжетной значимости войны](#) для игры.

## 2. Контрольные точки (КТ)



Таблица 1.

№	Тип	Название	Что дает контроль стороне	Что дает контроль контролирующему отряду/чудовищу
1	Бастион	Бутон	Владение кварталом Розы, если ваша сторона также захватила Долину засохших цветов.	Лучшие друзья воинов — это самоцветы! Вы заработали зеленые бериллы.
2	Бастион	Москит	Владение кварталом Комар, если ваша сторона также захватила Зловонные трясины.	Лучшие друзья воинов — это самоцветы! Вы заработали голубые топазы.
3	Бастион	Череп	Владение кварталом Кости, если ваша сторона также захватила Мост-Позвоночник.	Лучшие друзья воинов — это самоцветы! Вы заработали желтые опалы.
4	Бастион	Силок	Владение кварталом Ловушка, если ваша сторона также захватила Сердце Истоков.	Лучшие друзья воинов — это самоцветы! Вы заработали красные гранаты.
5	Полевая квартальная точка	Долина засохших цветов	Владение кварталом Розы, если ваша сторона также захватила бастион Бутон.	Щедрый урожай с квартала властей. Печати и бланки для Бюрократии, которые можно применить в дело или продать за ненадобностью.
6	Полевая квартальная точка	Две сестры (древнее название Сердца Истоков)	Владение кварталом Ловушка, если ваша сторона также захватила бастион Силок.	Владелец может пробудить в любом указанном отряде своей крепости хранителя Истока. Количество хранителей в отряде таким образом не может быть увеличено сверх возможного.
7	Полевая квартальная точка	Зловонные трясины	Владение кварталом Комар, если ваша сторона также захватила бастион Москит.	Щедрый урожай с квартала колдуна. Магические знаки, которые можно применить в дело или продать за ненадобностью
8	Полевая квартальная точка	Мост-Позвон очник	Владение кварталом Кости, если ваша сторона также захватила бастион Череп.	Щедрый урожай с квартала, что известен своим Госпиталем. Свиток именованя Болезни для магических исследований, который можно применить в дело или продать за ненадобностью.

9	Полевая точка	Курганье	Генерал армии получит дополнительные возможности для того, чтобы исследовать Курганье.	Владелец узнает больше о Курганье и его обитателях.
10	Бастион	Руины Сумрака	Тут воскресителям сподручно творить свои ритуалы возвращения Властелина.  Также ходят слухи о том, что в этих руинах покоятся древние тайны или сокровища.	+2 постоянной маны одному магу, чей отряд получил эту точку. Не действует на магов, которые не могут быть частью отряда. Маг может получить только один такой дар Сумрака.
11	Полевая точка	Каньон Мокоши	Тут находятся древние священные капища, где желающие могут проводить свои ритуалы поклонения богам.	Владелец узнает больше о Белой Розе.
12	Полевая точка	Лестница страданий	Здесь во время военной кампании можно встретить торговцев из Самоцветных городов.	Неожиданные находки. Вам в руки попала очень странная колода для игры в тонк... Она не волшебная, но занимательная и наверняка что-то значит.
13	Полевая точка	Холмы Госпожи	Здесь во время военной кампании можно встретить торговцев из Самоцветных городов.	Владелец узнает больше о Госпоже.
14	Полевая точка	Морозный тракт	Здесь во время военной кампании можно встретить торговцев из Самоцветных городов.	Неожиданные находки. Случайный свиток именованного Взятых или мага Круга для магических исследований, который можно применить в дело или продать за ненадобностью.
15	Крепость	Сделка	Основное место расположение сил Восстания. Захват Сделки обеспечит значимый вклад в победу в войне.	Слава о вас переживет века.
16	Крепость	Воландер	Основное место расположение сил Властелина. Захват Воландера обеспечит значимый вклад в победу в войне.	Слава о вас переживет века.

17	Крепость	Мейстрикт	Основное место расположение сил Империи Госпожи. Захват Мейстрикта обеспечит значимый вклад в победу в войне.	Слава о вас переживет века.
----	----------	-----------	---	-----------------------------

2.1 КТ типа «бастион» представляют собой укрепления, аналогичные крепости. Позволяют претендовать на контроль соответствующего квартала города Розы. **Базовое время захвата — 20 минут.**

2.2 КТ типа «полевая (квартальная) точка» представляют собой уникальный ландшафт для сражения или простую местность и позволяют торговать с мастерским торговцем во время ВК. **Базовое время захвата — 10 минут.**

2.3 КТ типа «крепость» представляют собой крепости каждой из Сторон конфликта, которые моделируют собой присутствие армии Стороны в окрестностях города Розы. Могут быть атакованы армиями только при выполнении специальных условий (п. 12.3).

2.4 Во время военных кампаний всегда будут доступны 14 ключевых точек (см. Таблицу выше). Еще три (3 крепости Сторон конфликта) становятся доступными только при выполнении определенных условий, о которых будет написано далее.

## **2.5 Территория города Розы недоступна для захода армий.**

2.6 Каждый из четырех кварталов города Розы (Роза, Комар, Кости и Ловушка) имеет по две ключевые точки, доступные для захвата и удержания. Это «бастион» и «полевая квартальная точка».

2.7 У всех КТ есть эффекты как для владеющей стороны, так и для отряда владельца, они указаны в таблице выше.

2.8 Ландшафт для сражений:

- на КТ типа «бастион» будут подготовлены укрепления, аналогичные крепости;
- на квартальных полевых КТ будут присутствовать тактические элементы местности и укреплений: водные преграды, мосты, более одного гнезда для знамени, башни;
- водные преграды моделируются синей тканью. Прикосновение к воде переводит персонажа в состояние тяжелого ранения. Через воду можно атаковать только дистанционным оружием и магией, нельзя перепрыгнуть такую преграду;
- отдельно стоящие башни на КТ могут быть атакованы только дистанционным оружием, магией или уничтожены снятием осадных хитов, штурм их запрещен. Гарнизон такой башни тоже может атаковать только с использованием дистанционного оружия или магии.

2.9 Вне ВК КТ также могут быть использованы для игровых событий, они постоянно находятся в мире игры.

### 3. Военные кампании (ВК)

3.1 Военная кампания — эпизоды игры, имеющие жесткий тайминг, в течение которых доступны: использование армий Сторон, захват КТ, иные небоевые взаимодействия с КТ и штурмы крепостей Сторон.

3.2 Дважды в день будут проходить военные кампании — весенняя и осенняя.

**Время проведения весенней кампании: 10:00—11:30**

**Время проведения осенней кампании: 17:30—19:00**

3.3 Время начала осенней кампании в субботу 2 августа будет сдвинуто, вероятно, на 15:00.

3.4 Во время военных кампаний армия может перемещаться по полигону с учетом следующих ограничений:

- армейские знамена могут ходить только по дорогам;
- армия не может зайти в кварталы города Розы и данж-часть Курганья, в противном случае она будет расформирована;
- по умолчанию армия не может начать штурм враждебных крепостей Сторон (Мейстрикт, Сделка, Воландер), см. п. 12.3.

### 4. Армия: знамя и ленты

4.1 Для «армейских» отрядов типа «котерия» и «наемники» требуется изготовить знамя и выделить в отряде роль **знаменосца**. Знаменосец должен иметь хотя бы минимальный доспех для допуска в армию.

4.2 Требования к знамени:

- размер не менее 0,5 на 1 метр;
- флагшток длиной не менее двух метров;
- знамя должно однозначно ассоциироваться с отрядом;
- рекомендуется пришить к знамени ленту-липучку для крепления лент респауна (ворсистой стороной);
- рекомендуется выделить часть знамени без рисунка для расположения «надрезов» и «наград за достижения»;
- запрещено располагать на знамени ленты, не относящиеся к игровым маркерам.

4.3 Опциональное правило. Знамя может отражать историю сражений отряда в течение игры. Каждый раз, когда отряд разбит во время ВК (п. 7.15), на знамени можно сделать надрез при подведении итогов ВК. Кроме того, за получение уникальных достижений отряд может получить награду в виде знака, который также предлагается расположить на знамени (п. 11).

4.4 Маркером вступления персонажа в армию является лента через плечо особого цвета (для Империи — зеленая, для Восстания — красная, для Властелина — желтая). МГ предоставляет ленты (п. 5.20), но если хотите, чтобы они были красивые, — заготовьте сами.

4.5 На время ВК для армий применяется ленточная отрядная боевка. Каждый отряд на

стадии формирования армии может купить/получить ленты респауна и повесить их на свое или общее армейское знамя.

4.6 Знамена не побираемы!

## 5. Формирование армии

5.1 Армии могут быть сформированы Сторонами конфликта (Империя — крепость Мейстрикт, Восстание — крепость Сделка, Властелин — крепость Воландер) только на время военных кампаний и автоматически расформируются по их окончании. Город Розы не может собрать армию.

5.2 Минимальные требования защитного вооружения для участия в составе армии:

- шлем: стальной для щитоносцев, допустим пластиковый для остальных родов войск, согласно требованиям п. 6.2 Правил по боевке;
- стеганая защита корпуса или другой легкий доспех (в том числе скрытая защита);
- защита коленей и локтей (в том числе скрытая);
- защита кистей (не обязательно для лучников и артиллеристов, если они не принимают участие в ближнем бою).

5.3 Солдаты, маги, офицеры и т.д., состоящие в армии, являются при этом своими персонажами.

5.4 Состоять в армии и участвовать в ВК могут только отряды типа «котерия» и «наемники». Члены таких отрядов будут иметь браслет игрока красного цвета.

5.5 Одиночки из других типов отрядов могут присоединиться к армии и принять участие в ВК, оказав поддержку отряду, участвующему в ней, **числом не более 3 одиночек на отряд (независимо от его численности)**. Кроме «одиночек-магов», которые не могут присоединиться, даже если позволяет лимит отряда. При этом одиночки не получают бонусы отряда-патрона и бонусы/пенальти по результатам ВК. Общий лимит получившегося отряда при этом также не может быть больше, чем 21 человек (в зачет идет именно число персонажей отряда, вступивших в армию).

5.6 Перед формированием армий до начала ВК каждая Сторона должна выбрать **генерала**, командующего всеми войсками на данной ВК, и **полковников**, командующих армиями, если требуется. В каждой сформированной армии должен быть генерал или полковник. Игрокам рекомендуется заранее продумать и привезти маркер таких персонажей, чтобы МГ четко понимала, кто они. Генерал и полковник должны быть из отряда типа «котерия», «наемники» или магом-чудовищем/магом Круга.

5.7 Формирование армий происходит на плацу соответствующей крепости. Оно может стартовать с началом боевого времени и должно завершиться с началом ВК. Это же относится и к наемникам (они должны прибыть по игре в крепость нанимателя для «вступления в армию»).

5.8 Последовательность формирования отряда на ВК и требования (контролируется маршалами в присутствии генерала на плацу):

- тип отряда «котерия» или «наемники» — проверяется цветом браслета игрока;
- численность от 7 до 21 человека;

- наличие минимальной защиты у всех бойцов (п. 5.2);
- наличие знамени у каждого отряда;
- оплата армии, в которую входит отряд, купчими (генерал отдает маршалу) и прикрепление маркера оплаты (предоставляется мастерами) на знамя соответствующего отряда;
- бойцы оплаченного отряда обязаны надеть ленты-маркер армии (выдает или контролирует маршал);
- оплата (за купчие)/получение (единообразие (п. 5.10), магия) лент респауна и расположение их на знамени (опционально);
- контроль, не превышен ли лимит армии Стороны;
- контроль наличия контрактов для найма наемников;
- отрядам рекомендуется иметь с собой летописи на данном этапе для возможного подтверждения своих способностей.

5.9 Стоимость покупки армий на ВК и лент респауна, подробнее см. Правила по экономике.

Чем больше армий покупает Сторона, тем дороже каждая армия. См. таблицу:

Количество Армий	Общая стоимость Армий
1	2 купчие
2	6 купчих
3	14 купчих
4	30 купчих

Цена лент возрастает, начиная с определенного значения:

- При покупке первых 25 лент — 1 лента стоит 1 купчую.
- При покупке следующих 26-30 лент — 1 лента стоит 2 купчие.
- При покупке следующих 31-35 лент — 1 лента стоит 3 купчие.
- И так далее: с каждой пятеркой цена новых лент возрастает на 1 купчую.

**5.10 Бонус Единообразия.** Если все бойцы отряда имеют единообразную униформу (одинаковые налатники — как самый простой пример, другие варианты обсуждаемы, одинаковых шевронов недостаточно), то отряд бесплатно получает на свое знамя ленту респауна, при условии, что отряд состоит в армии.

**5.11** Армия должна состоять минимум из 1 отряда и повесить шеврон знамени армии (предоставляют мастера) на одной из своих знамен. Сторона может иметь более одной армии, при этом каждая новая армия будет стоить дороже предыдущей, независимо от количества отрядов в ней. Сторона, по сути, покупает право иметь несколько армий, при этом не имеет значения число отрядов в них, оно может меняться по ходу ВК.



5.12 На этапе формирования до начала ВК нет ограничений на перераспределение лент респауна между знаменами Стороны. Можно сделать одно общее знамя с лентами.

5.13. Во время ВК солдаты любого отряда с одной Стороны могут использовать любые ленты респауна у любого знамени своей Стороны, если знаменосец не против.

5.14. При этом, на время ВК запрещено специально «перемешивать» и разделять отряды в разные армии, удаляющиеся друг от друга более чем на 50 м, за исключением «недобитков».

5.15 Каждую армию должен сопровождать маршал, он контролирует захват КТ и отслеживает боевку.

5.16 Покинуть точку формирования армия может не раньше начала ВК, кроме п. 5.17.

5.17 Если на начало ВК у Стороны уже есть захваченные КТ, то отдельные армии могут начать ВК сразу на этих точках со следующими ограничениями: не более 2х отрядов в составе армии на точку типа «бастион», не более 1 отряда в составе армии на точку типа «полевая». После оплаты и допуска на плацу такая армия может стартовать на КТ не ранее, чем за полчаса до начала ВК, с маркером разбитого отряда на знамени (не может взаимодействовать с окружающими и движется кратчайшим путем). С началом ВК маркер разбитого отряда заменяется на маркер оплаты отряда и шеврон армии на знамени, независимо от местоположения отряда. Не стоит злоупотреблять этим пунктом.

5.18 Каждая Сторона имеет **лимит на число бойцов**, составляющих армию Стороны. Координаторы Сторон знают эти лимиты. Известно, что военные силы Империи и Восстания примерно сопоставимы, в то время как Воландер обладает меньшими военными силами. В большинстве случаев лимит не изменяем в течение игры. Наемники идут вне лимита.

5.19. Способности мага чудовища (Взятого) в армии: см Правила по боевке п. 19. Такой персонаж может свободно перемещаться между армиями не теряя статус армейца.

**5.20 ЦВЕТА ФРАКЦИЙ (определяют цвета лент солдат и маркеры захвата на КТ): Властелин — желтый, Империя — зеленый, Восстание — красный. На фото примеры лент армий, предоставляемых мастерами.**



**5.21 При формировании армии (иногда и в процессе ВК) на знамени маршалы могут повесить следующие ленты-маркеры:**

№	тип маркера	вид маркера
	менты респауна	белая лента
	маркер покупки отряда на ВК	синяя лента
	маркер разбитого отряда	оранжевая лента
	маркер знамени армии	белый флаг с изображением кулака
	маркер способности «мастер атаки»	красная лента
	маркер способности «мастер защиты»	зеленая лента

## 6. Наемники

6.1 Наемники — это тип отряда, квартирующийся в кварталах города Розы и имеющий возможность наниматься к одной из Сторон конфликта для участия в ВК. За одну ВК могут наняться только к одной Стороне.

6.2 Наемники обязаны каждую новую ВК выходить за новую Сторону (счетчик). Табу наемников — участие в двух ВК подряд на одной Стороне. При нарушении табу отряд теряет свои хартии.

6.3 Нанявшись ко всем трем Сторонам в течение игры, наемники получают в награду дополнительно 2 ярких аметиста.

6.4 Получив Платиновую хартию на Пути Славы «Милость Аметистовой шлюхи», наемники могут один раз за игру дважды подряд наняться к одной и той же Стороне. Это не повлечет за собой нарушения табу наемников (см. Правила по отрядам).

6.5 Наемники не обязаны участвовать во всех ВК. Если наемники из-за отсутствия нанимателей пропускают подряд две ВК (по не зависящим от наемников причинам), счетчик их нанимателей обнуляется. Такие случаи будут разбираться отдельно мастерами.

6.6 Наемники учитываются вне лимитов армий Сторон, и Стороны не имеют лимита на число единовременно нанимаемых с учетом п. 6.2.

6.7 Главным условием найма является подписание контракта обеими сторонами (нанимателем и наемниками) согласно форме (см. Приложение), обозначающий намерения сторон и их обязательства. Контракт может быть в нескольких экземплярах. С момента подписания контракт становится неотчуждаем и должен быть предъявлен на плацу для допуска наемников в армию.

6.8 На начало игры устанавливается стандартный ценник за наем отряда наемников на одну ВК в диапазоне 40-80 ассигнаций. Данная сумма может быть изменена в любую сторону по согласованию сторон, может учитываться при рассмотрении ситуации из п. 6.5.

6.8 Гильдия «Крыло Ворона» (квартируется в квартале Роза) и Шипастый торг во всех кварталах города могут оказывать посреднические услуги найма: предоставлять информацию о списке наемников, предоставлять посреднические услуги при составлении контракта и являться гарантом его исполнения. В Крыле ведется учет самых смертоносных и честных наемников, самых дурных бригад или заказчиков и самых щедрых нанимателей. Наемники могут сотрудничать или не сотрудничать (продавать себя сами) с посредниками на свое усмотрение.

6.9 В общем случае цена найма и разбирательства о неисполнении контракта одной из сторон является игровым событием и не требует привлечения мастеров (с учетом п. 6.8). В этом случае всегда может помочь «Крыло Ворона», в том числе — наказать виновных.

6.10 Предательство в ходе ВК своего нанимателя или нарушение п. 6.2 может привести к бану отряда наемников (см. Правила по отрядам, Типы отрядов «наемники»), согласно Правилам по отрядам. Обратная ситуация может привести к штрафу нанимателя и обнулению счетчика наемников.

## Пример счетчика нанимателей

На примере каких-то наемников под названием «Черный отряд»:

ВК №1 (утро четверга): ЧО нанялся к Империи.

ВК №2 (вечер четверга): ЧО пропустил ВК по собственному желанию.

ВК №3 (утро пятницы): ЧО нанялся к Восстанию.

ВК №4 (вечер пятницы): ЧО нанялся к Властелину, выполнив условие найма к трем Сторонам. Получил за это редкие самоцветы, что помогло ему прокачать Платиновую хартию на Пути Славы.

ВК №5 (утро субботы): ЧО нанялся к Империи.

ВК №6 (вечер субботы): ЧО использует способность Платиновой хартии и второй раз нанимается к Империи без нарушения табу.

## 7. Боевка армий

7.1 Персонажи, состоящие в армии, полностью неуязвимы для персонажей, которые в армии не состоят. Исключение — маги-чудовища. Они вольны сражаться с армией на равных.

7.2 Персонаж, состоящий в армии, переводит в состояние тяжелого ранения любого персонажа, не состоящего в армии (кроме исключений выше), любым касанием оружия в зону поражения. Стрелять в армию персонажам, не состоящим в армии, нельзя.

7.3 Персонаж считается находящимся «в армии», если он находится в радиусе 50 метров от знамени своей армии или с ней в пределах одной локации (контрольная точка,

крепость). Если он отошел от знамени дальше, нужно снять ленту (покинуть армию). Если после этого вернулся (и не был в тяжелом ранении), можно надеть ленту обратно.

7.4 Персонаж, отошедший от знамени более чем на 50 м и получивший тяжелое ранение, продолжает игру как «одиночка» и должен снять свою ленту армии.

7.5 Персонаж, состоящий в армии и получивший тяжелое ранение без шлема (если так случится), продолжает игру как «одиночка» и должен снять свою ленту армии.

**7.6 У нас отрядная ленточная боевка, это значит, что одна лента респана может оживить до 10 солдат с учетом п. 5.12. Или одного мага-чудовище (при этом с него спадают все наложенные заклинания).**

7.7 «Активирует» ленту респана знаменосец или другой игрок, назначенный для этого. Процесс контролирует маршал.

7.8 Для использования лент респана знамя необходимо установить. Место установки знамени/знамен армии согласуется с маршалом, исходя из следующих условий: необходимо располагать знамя/знамена с лентами поблизости от гнезда, или, установив в него, располагать знамя не ближе 20 м от ворот и гнезда (если оно уже занято). Запрещено располагать знамя для блокирования «проходов».

7.9 Рекомендуется все знамена с лентами располагать в одном месте, но допустимо две точки установки знамен для армии/армий с учетом п. 7.8.

7.10 До конца боевки знамя недвижимо.

7.11 В радиусе 3-5 м от знамени с лентами — зона без боевки для респана; запрещено трогать вражеское знамя, пока на нем есть ленты, и мешать респану бойцов.

7.12 Момент респана группы бойцов определяется согласно п. 7.6, кроме того: при наличии 10 и более бойцов в зоне респана, они обязаны ожить в течение 10 секунд по первому требованию соперников, угрожающих знамени.

7.13 Если на знамени кончились ленты респана (или знаменосцы отказываются их использовать), солдат окончательно теряет ленту армии и падает в тяжелое ранение на месте ранения (если ленты кончились заранее) или под знаменем (если ленты кончились в процессе возвращения на «респан»). Знамена, на которых закончились ленты или их и не было, не дают радиуса без боевки, допустимы боевые взаимодействия с их знаменосцем.

7.14 МОЖНО ЛИ ДОБИТЬ ПЕРСОНАЖА В АРМИИ: В общем случае тяжелораненые солдаты в радиусе 50 м от знамени могут быть добиты с ограничениями: любой «здоровый» солдат со стороны победителей может добить тяжелораненых соперников без черной метки (добитый сможет воспользоваться кровником) с ограничением — не более 2х добитых на отряд. Всех тяжелораненых можно обыскивать.

7.15 После окончания боевого эпизода необходимо произвести подсчет потерь: в случае, если в отряде осталось менее 7 боеспособных солдат (не в тяжелом ранении), — **отряд считается разбитым**. С этого момента солдаты теряют состояние тяжелого ранения и обязаны отступить в крепость. На знамя отряда необходимо повесить соответствующий маркер, и всем составом отряда (исключение могут составлять недобитки) организовано, не вступая в игровые взаимодействия (и с ними взаимодействовать тоже нельзя),

кратчайшим путем отступить в локацию формирования и находиться там для подведения итогов ВК.

7.16 Если после окончания боевого эпизода **отряд не разбит**, но среди его бойцов есть тяжелораненые в радиусе 50 м от знамени (ленты закончились), то, согласно п. 7.15, тяжелораненые должны вернуться в локацию формирования, но без знамени своего отряда, а в составе другого союзного разбитого отряда (если такой есть) со знаменем. В крайнем случае допустимо возвращение тяжелораненых бойцов без знамени.

7.17 **Недобитки.** Оставшиеся боеспособные солдаты разбитого отряда (при условии что их армия при этом выжила) могут присоединиться к другому отряду в текущей армии, не превышая при этом численность отряда в 21 человек.

7.18 В случае, если все отряды армии разбиты, армия расформируется.

7.19 По окончании ВК армии незамедлительно должны организованно, не вступая в игровые взаимодействия, отправиться в локацию формирования и находиться там для подведения итогов ВК.

7.20 Все армии расформируются, а все ленты «сгорают» два раза в день после окончания весенней и осенней ВК. Для следующей кампании необходимо комплектовать армии заново.

## 8. Захват КТ

8.1 КТ может захватить только армия.

8.2 Время захвата КТ типа «бастион» по умолчанию **20 минут**, КТ типа «полевая точка» **10 минут**; время может быть изменено магией и глобальными игровыми событиями. Время захвата отслеживает маршал или другой мастер на точке.

8.3 Для начала захвата необходимо установить одно из знамен армии (с маркером покупки отряда на ВК — синяя лента) в специальное гнездо, предусмотренное на каждой КТ, и иметь армию в радиусе 15 м от этого знамени. Если КТ предполагает наличие более одного гнезда (полевые квартальные точки), для начала захвата необходимо установить знамена во все из них.

8.4 В случае начала боевки за КТ (примерно в радиусе 15 м от гнезда), время захвата останавливается и может быть продолжено по ее окончании (в случае штурма бастиона время захвата останавливается только при боевом взаимодействии непосредственно с гарнизоном оружием ближнего боя).

8.5 В случае «спам атак», целью которых является имитация атаки для остановки времени захвата КТ без «реального сражения», маршал вправе не останавливать время захвата.

8.6 Если захватывающая сторона использовала ленту респауна, время захвата КТ обнуляется.

8.7 Для успешного захвата необходимо, чтобы знамя/знамена простояло/и в гнезде/гнездах требуемое время захвата.

8.8 Время захвата «нейтральной» и ранее захваченной КТ не отличается.

8.9 В случае, если по окончании ВК не был завершен захват КТ, то он обнуляется. Если не был завершен штурм Крепости одной из Сторон, то он продолжается до завершения.

8.10 По истечении времени захвата, генерал (при отсутствии — полководец, в спорных ситуациях право объявления вербального маркера получает полководец с самой многочисленной армией) может громко озвучить маршалу и своей армии **вербальный маркер** захвата КТ:

*Я \*Имя генерала/полковника\* из отряда \*Имя отряда\* (если генерал/полковник не маг-чудовище) захватываю эти земли во имя \*Империи\Восстания\Властелина\* и (опционально) передаю их \*Имя отряда\**

Это означает, что право формального владения КТ получает отряд генерала/полковника, а фактически владеет точкой озвученная Сторона.

Если маркер не произнесен по любой причине — бонусы не получает ни один отряд, а точка переходит той Стороне, на плацу которой была сформирована армия. Можно передавать владение КТ не «своему» отряду. Более того, на игре возможны случаи, когда генерал/полковник одной Стороны при произнесении вербального маркера передает его не своей Стороне.

**!Невозможно магией повлиять на вербальный маркер.**

8.11 Возможна гипотетическая ситуация, когда генерал/полковник армии вербальным маркером передает захваченную КТ другой Стороне конфликта. Или же происходит сражение отрядов внутри одной армии. В этих случаях нет дополнительных механик смещения генерала или исключения отряда из армии. Все проходит по общим правилам, с оговоркой, что знаменосец решает, на каких бойцов использовать ленты респана. У кого закончились (или не выдаются знаменосцем) ленты, тот, вероятно, проиграет по общим правилам.

8.12 После захвата и с учетом вербального маркера (у него приоритет), мастер поднимает знамя-маркер на КТ в соответствии с п. 5.18.

8.13 Стороны и отряды, чьи маркеры подняты на КТ, к концу ВК объявляются их хозяевами и получают соответствующие бонусы:

- Захват квартала города: На конец ВК необходимо, чтобы бастион и полевая квартальная точка соответствующего квартала принадлежали одной и той же из противоборствующих Сторон.
- Сторона, захватившая квартал города, назначает коменданта квартала.
- Остальные бонусы указаны в Таблице 1.

8.14 Время захвата КТ может быть изменено из-за магии, глобальных игровых событий/погодных условий.

## 9. Боевые итоги военной кампании

9.1 Отряды, вернувшиеся с ВК (в т.ч. разбитые) в полном составе, обязаны находиться внутри локации в течение 40 минут от окончания ВК или до подведения итогов и их реализации (в том числе отряды-наемники).

9.2 Отряды организованно снимают армейские ленты, ленты со знамен и возвращают их маршалу/регу.

9.3 Для подведения итогов маршал совместно с регом локации собирает капитанов (или замов) всех отрядов, участвовавших в ВК (в т.ч. наемников) в штабе.

9.4 Подведение итогов начинается не позднее, чем через 20 минут от окончания ВК. Если к этому времени представитель какого-либо отряда не явился в штаб, то он не получает бонусы (в случае положительного исхода ВК), или не получает бонусы и получает дополнительные штрафы (если отряд был разбит). Отрядам рекомендуется брать с собой летописи на данном этапе для возможного подтверждения своих способностей.

9.5 Итоги для каждого отряда озвучивает маршал, следит за их выполнением и выдает жалованье, самоцветы и награды (см. п. 11) мастер-региональщик.

9.6 Положительные боевые итоги ВК: **отряд не разбит.**

- каждый отряд типа «котерия», участвовавший в ВК, получает жалованье 50 ассигнаций;
- отряд наемников со способностью «мародерство» получает 10-50 ассигнаций и возможно случайный самоцвет;
- отряд может получить награду за достижение при выполнении специальных условий, см. п. 11;
- отряд получает 3 красных граната;
- штрафы на солдат отряда (если армия, в которой состоял отряд, участвовала в сражениях): 1 из отряда участника ВК получает тяжелое ранение, механизм определения пострадавших оставляем на откуп отряду (тянуть жребий, капитан назначит и т.д.).

9.7 Отрицательные боевые итоги ВК: **отряд разбит.**

- каждый отряд типа «котерия», участвовавший в ВК, получает жалованье 50 ассигнаций;
- отряд наемников со способностью «мародерство» получает 10-50 ассигнаций и возможно случайный самоцвет;
- отряд может получить награду за достижение при выполнении специальных условий, см. п. 11;
- отряд делает надрез на знамени по п. 4.3;
- отряд получает 2 красных рубина;

- штрафы на солдат отряда: 2 из отряда участника ВК получают тяжелое ранение, механизм определения пострадавших оставляем на откуп отряду (тянуть жребий, капитан назначит и т.д.)

9.8 Итоги ВК для наемников также подводятся в крепости нанимателя: они получают самоцветы, награды, добычу от мародерства (при наличии соответствующей хартии) от рега. Часть солдат получает тяжелое ранение. После чего наемники считаются «свободными».

9.9 Одиночки, участвовавшие в ВК, не получают никаких эффектов от итогов ВК.

9.10 Применение свойств хартий отрядов типа «котерия» или «наемники» **«Мастер Защиты» и «Мастер Атаки»** при подведении итогов ВК:

- наличие этих свойств у отряда должно быть промаркировано соответствующими лентами (красная — атака, зеленая — защита) на знамени при формировании армии на плацу. При наличии обоих свойств, вешается два маркера;
- после сражения на ВК, в результате которого есть разбитые отряды, маршалы считают число знамен с «мастером атаки» у победившей стороны и число знамен с «мастером защиты» у проигравших разбитых отрядов;
- по результатам подсчета возможны следующие ситуации: атаки больше — все разбитые отряды несут потери в виде 4х тяжелораненых на отряд по итогам ВК, поровну — нет дополнительных эффектов, защиты больше — все разбитые отряды несут потери в виде 1го тяжелораненого на отряд по итогам ВК.

9.11 В случае, если окончание ВК затягивается из-за штурма одной из Крепостей Сторон, итоги будут подводиться по факту окончания штурма.

## 10. Стратегические квесты

10.1 В ходе некоторых ВК будут доступны дополнительные стратегические квесты, о которых будет сообщено заранее Крепостям.

10.2 За их выполнение можно будет получить награду в виде купчих и продвижения в задаче штурма Крепостей противников.

10.3 В выполнении таких квестов смогут поучаствовать не только армии.

10.4 Примеры возможных стратегических квестов:

- поиск и доставка телеги в Крепость;
- поиск и возвращение дезертиров в Крепость;
- поиск и сбор мешков с провизией;
- посещение как можно большего числа КТ.



## 11. Достижения

11.1 В ходе ВК отрядами могут быть совершены подвиги и достижения, достойные награды. **Оцениваются отряды, первыми выполнившие необходимые условия со своей стороны.**

11.2 Так как достижения чаще всего будут совершаться армиями, состоящими из нескольких отрядов, то награда будет выдаваться мастерами генералу/полковнику, который ее вручит самому достойному отряду.

11.3 Награды будут представлять собой ордена, которые подготовит МГ. Ордена крепятся на знамя.

11.4 Список достижений (оценивается для каждой Стороны отдельно):

- Штурмовик: захватить КТ типа «бастион»;
- Защитник: удержать атакуемую КТ до конца ВК;
- Тактик: захватить 3 КТ за одно ВК;
- Идеалист: не использовать наемников в одной ВК;
- Доминатор: получить КТ в личное пользование;
- Стратег: выполнить стратегический квест;
- Победитель: захватить вражескую Крепость;
- Наемническая доля: участвовать в ВК за все 3 Стороны и не быть в них разбитым;
- Пушечное мясо: участвовать на ВК за все 3 Стороны и быть в каждой из них разбитым;
- Предатель: нарушить контракт или предать свою Крепость в ходе ВК.

## 12. Штурм Сделки/Мейстрикта/Воландера

12.1 Главной стратегической военной задачей каждой из воюющих Сторон является захват Крепостей противника.

12.2 Штурм Крепости может быть начат только во время ВК (с учетом п. 12.8) . Если штурм начался, то он будет длиться, пока не закончится, даже если ВК подошла к концу).

12.3 Для того, чтобы иметь возможность штурма Крепости, необходимо выполнить следующие условия:

- Необходимо захватить не менее 2х разных кварталов города Розы (в течение игры).
- Квартальные коменданты не менее чем 2х кварталов города Розы должны объявить, что «дорога для армии на Сделку/Мейстрикт/Воландер открыта». Объявление моделируется игровым документом.

- Необходимо выполнить хотя бы один стратегический квест или понести дополнительные расходы в оплате «логистики и снабжения армии».
- Требуется оплатить купчими «логистику и снабжение армии» до формирования армий ко времени следующей военной кампании. Следует дополнительно отметить, что это действительно большая сумма, так что готовьтесь заранее и основательно!

12.4 Условие захвата Крепости аналогично захвату КТ типа «бастион», п. 8.

12.5 В течение одной ВК возможен штурм только одной вражеской Крепости.

12.6 Для штурма второй вражеской Крепости необходимо повторно выполнить требование только на оплату купчими из п. 12.3.

12.7 Защитники Крепости бесплатно собирают армию для защиты с учетом лимитов (Сторона может иметь полевую армию и защитную армию в Крепости, при этом в каждом отдельном боевом эпизоде должен соблюдаться лимит армии на ВК, п. 5.17, но не вместе). Ленты респауна покупаются по общим правилам.

12.8 Если возникнет ситуация, при которой существует полевая армия, у которой потеряна Крепость, то такая армия может попытаться отбить свою Крепость, незначительно игнорируя временные рамки ВК и без условий штурма по п. 12.3.

12.9 Если армия захватила вражескую Крепость, но при этом потеряла свою, то захваченная Крепость считается теперь ее «родной».

## 13. Победа

13.1 К концу игры не может сложиться такой ситуации, что победителей в конфликте несколько или нет вовсе. Гражданская война завершается **однозначной победой одной из Сторон**.

13.2 К концу игры могут сложиться различные ситуации для Сторон конфликта, поэтому заранее укажем градацию признаков победы, начиная с самого ультимативного:

- Сторона захватила две вражеские Крепости.
- Сторона захватила одну из вражеских Крепостей.
- Сторона провела два неудачных штурма, вражеские Крепости в осаде.
- Сторона провела один неудачный штурм, одна из вражеских Крепостей в осаде.
- Сторона контролирует наибольшее количество кварталов города Розы на конец игры.
- Сторона контролирует наибольшее количество КТ на конец игры.
- Сторона начала свой первый и результативный штурм Крепости раньше остальных.
- Сторона начала свой первый штурм Крепости раньше остальных.

Пример:

Стороны А и Б к концу игры подошли почти в равных условиях, но победитель должен быть один:

- × Стороны А и Б не захватили две вражеские Крепости.
- × Стороны А и Б не захватили даже одну из вражеских Крепостей.
- × Стороны А и Б не провели два неудачных штурма.
- ✓ Стороны А и Б каждая провела один неудачный штурм.
- ✓ Стороны А и Б контролируют по 2 квартала города Розы на конец игры.
- ✓ Стороны А и Б контролирует одинаковое количество КТ на конец игры.
- ✓ В этом крайне маловероятном сценарии сравнивается, в какой момент сторона А и Б начали свой неудачный штурм. Сторона А начала штурм на 15 минут раньше

 ПОБЕДИЛА СТОРОНА А.

13.3 Сторона, потерявшая все Крепости, является досрочно проигравшей в большой войне, так как не может собрать новую армию.

## 14. Магия в макробоевке

Некоторые ожидаемые эффекты:

- страх: моделируется дымами, игроки обязаны покинуть зону дыма;
- фаербол: снимает все хиты и осадные хиты;
- увеличение/уничтожение лент респавна;
- снятие осадных хитов;
- баф/дебаф на время захвата КТ;
- доспех цели получает свойства «полного доспеха»;
- **боевая форма мага: дает до 10 хитов, требует дополнительного антуража: шлем с рогами, плащ, яркий фиолетовый бурлет на шлем;**
- создание/уничтожение моста через реку на КТ;
- массовый телепорт, перемещение в/из Крепости группы солдат;
- дополнительный хит.

## 15. Экономика макробоевки

15.1 Основной валютой, необходимой для операций в макробоевке, являются купчие.

15.2 Снабжение Крепости — безусловный доход, получаемый главнокомандующим, который моделирует поддержку из внешнего мира. Снабжение обеспечивает возможность покупки большинства отрядов Крепости на ВК. Ситуации, когда из-за экономики солдаты не воюют, маловероятны. Но дополнительные купчие способны существенно укрепить армию лентами респауна. Снабжение может быть уменьшено за счет диверсий в Крепостях (см. Правила по боевым взаимодействиям).

15.3 Купчие могут быть получены:

- с захваченных во время ВК кварталов города Розы (фуражировка);
- торговлей на Шипастом торге и на торговых КТ во время ВК с мастерским торговцем;
- за выполнение стратегических квестов на ВК;
- за снабжение Крепостей;
- разовые сюжетные квесты;
- через модель организованной преступности (небольшой объем купчих).

## Приложения

### Грамота о службе и воздаянии (контракт)

*Да пребудет сей акт скреплен честью, сталью и словом.*

В лето \_\_\_\_\_ (дата), в \_\_\_\_\_ (место), при свидетелях и звездах, сошлись в согласии:

1. Покровитель — \_\_\_\_\_ (имя, титул, отряд, сторона конфликта)

2. Служитель — \_\_\_\_\_ (имя, род занятий, отряд)

3. Поручитель (коли есть) — \_\_\_\_\_ (имя, статус, отряд)

Оговоренные скрепные положения:

Да обязуется Служитель \_\_\_\_\_ (военную/домовую/купеческую/др.) службу исполнить без хитрости и урона чести.

От нынешнего дня до \_\_\_\_\_ (дата/событие), либо до свершения дела.

За верную службу Покровитель дарует \_\_\_\_\_ (оплата) следующим образом:

☐ Все обещанное при скреплении договора

☐ Половину ныне, половину — по завершении

☐ Всю плату — лишь по исполнении

☐ Иное: \_\_\_\_\_

#### Клятвы и последствия

Служитель не оставит службы без воли Покровителя под страхом изгнания или клейма предателя.

Покровитель не удержит платы, иначе да будет объявлен клятвопреступником.

Споры да разрешат Поручитель или \_\_\_\_\_.

Служитель:

Клянусь кровью, сталью, именем предков

\_\_\_\_\_ (подпись/символ)

Покровитель:

Скрепляю властью и честью

\_\_\_\_\_ (подпись/символ)

Поручитель (коли есть):

Ручаюсь звонкой монетой

\_\_\_\_\_ (подпись/символ)

Да горит сей договор в очах богов и людей, пока не исполнятся все условия.

# Правила по Экономике

Война питается ценностями, и эти сокровища в крови, как и руки тех, кто дает их или берет. Мир стоит на ценностях, и вечные из них только те, что можно положить в карман. Вот и все, что нужно знать опытным счетоводам.

Люди используют что угодно для достижения своих целей: родную кровь, дружбу, любовь, знания, но положиться **всегда** можно лишь на три вида благ: купчие, самоцветы, деньги.

## Купчие

Слово на бумаге, обязательство поставок. Купчая нужна для приобретения войск (лент и знамен армейских Отрядов). Подробнее про это ниже в разделе про купчие.

*ВАЖНО! На игре не будет мастерских механизмов по обмену купчих на самоцветы или же на деньги. Торговля купчими через мастеров осуществляется **ТОЛЬКО** за купчие!*

## Самоцветы

Загадочные драгоценности. Дети Самоцветных городов. Эти камни используются для развития и усиления [отрядов](#).

## Деньги

Принимаются в трактирах, магазинах, кальянных и т.д. Будут в двух формах выпуска: бумажные деньги и древние монеты эпохи Владычества. **Бумажные деньги** представлены в трех видах: империялы Госпожи, клинки Властелина, розы Восстания. На начало игры они все в ходу и все равны между собой. Игроки сами выбирают, будут ли они принимать клинки Властелина от незнакомца, казнят ли они путешественника, который пытается расплатиться империялами Госпожи и т.д. На начало игры мастера выдают отрядам случайный (разный) набор валют. Если у вас есть принципиальная игровая позиция не пользоваться какой-то валютой, можно сжечь ее в [Ночь Огней](#). Мастера валюту не меняют, вместо сожженной ничего не выдадут.

Деньги выдаются на старте сразу на отряд. Также деньги могут быть дополнительно выданы некоторым персонажам (например: казна города Розы или интендант Сделки).

**Древних монет эпохи Владычества** существенно меньше и они представлены в одном варианте — как древние монеты. Официально их курс на старте примерно равен 15 клинкам, а Восстание и Империя не поддерживают эти деньги, но принимают их как коллекционную ценность.

## Общие положения

- Самоцветы и деньги можно добывать в различных увлекательных местах. Вам может повезти выкопать в Курганье древний клад или вам хорошо заплатит за работу городская администрация — а, может, и нет!
- [Гильдии](#) умеют зарабатывать деньги на пути своего развития.
- Персонажи вольны передавать друг другу купчие, как угодно, при соблюдении правил транспортировки.
- Персонажи свободно меняются самоцветами как добровольно, так и нет. **Но если самоцвет вклеен в отрядную летопись, то изъять его оттуда невозможно, он неотчуждаем вместе с летописью.**
- Деньги и самоцветы могут вводиться в игру мастерами через некоторых игровых персонажей.
- В кабаках и прочих заведениях с мастерской поддержкой предполагается мастерский сбор с оборота денег (80%).

## Купчие

Купчая — это заверенное обязательство о поставке большой партии товаров, нужная для **организации армий** в военных кампаниях. Бывает семи видов.

***Дерево**, что нужно для осадных машин и иного быта. **Камень**, без которого не обходится строительство. **Железо**, из которого рождается оружие. **Ткани**, необходимые для одеяний, доспехов, лекарской науки и многого другого. **Сера и ртуть**, что всегда необходимы алхимикам и колдунам и, конечно — **люди**... Наемники или рабы, солдаты по контракту или жертвенные агнцы для кровавых ритуалов боевых магов.*

Обычно их вид не имеет значения. Если для покупки армий и лент требуется уплатить сколько-то купчих, то просто платится общее количество.

## Искусство сложения из разнообразия

ОДНАКО собранные комбинации из купчих разного вида имеют большее значение:

- ЧЕТЫРЕ различных купчих (по 1 купчей разного вида, всего 4) приравнены к 5 купчим.
- ПЯТЬ различных купчих (по 1 купчей разного вида, всего 5) приравнены к 7 купчим.
- ШЕСТЬ различных купчих (по 1 купчей разного вида, всего 6) приравнены к 10 купчим.
- СЕМЬ различных купчих (по 1 купчей разного вида, всего 7) приравнены к 14 купчим.

- *Ходят слухи, что казначеи и знатоки армейского снабжения своеобразные колдуны, поскольку способны сделать из «мало» то самое необходимое «достаточно». Только опытная мать в состоянии прокормить на огарок свечи семью из пятерых детей, только армейский счетовод может из соломы прясть золото.*

*Пример:* Надо заплатить 21 купчую. Проверяем наличие купчих. Собираем комбинации ПЯТЬ и ШЕСТЬ, они дали  $7+10 = 17$  плюс добавили 4 случайные. Итого: хотя суммарно потратили  $5+6+4 = 14$  купчих, в сумме они дали стоимость 21.

**Сдача с комбинаций не выдается!** *Пример:* Надо заплатить 12 купчих. А у нас есть 7 купчих разного вида, можно заплатить ими (даст 14) — но 2 купчие мастер вам не выдаст обратно и они не будут зачтены в дальнейшем!

Персонаж должен заявить комбинацию при оплате, иначе она не будет учтена. *Пример:* Крепость Сделка платит 4мя купчими разного вида. Для того, чтобы их зачли как 5, это надо заявить при оплате.

## Транспортировка купчих

Переносить купчие можно только в джутовом мешке на палке через плечо. Переносить купчие как-либо иначе — запрещено. Они от этого портятся. Опытные снабженцы говорят, что дело тут в том, что купчая — дело колдовское, а потому относиться к нему нужно сообразно: не думать, а делать так, как умные люди говорят.

*Есть легенда о Купчем, колдуне, который и придумал эти бумаги. Согласно старой истории, он носил их ровно так, на палке, и был у него набит ими целый мешок. Мудрость Купчего была такова: все, что человек несет в руках, он потратит потому, что руки жжет. А все, что видит его глаз, то потратит потому, что глаз мозолит. Другая же байка гласит, будто его поймал Властелин, а тот, чтобы избежать Взятия, спрятался в свой собственный мешок. И уже потом «говорящий» мешок убедил одного из солдатиков вынести его из замка Властелина, в взамен благодарный за спасение Купчий наторговал своему спасителю целый город, и так и появились Розы...*

Подходящие джутовые мешки будут на мастерке. Мешок должен быть набит дополнительно чем угодно — важен объем, а не вес.

Мешок должен быть поднят высоко и хорошо виден. Длина палки должна быть от 120 см. Если вокруг тесно, и вы опасаетесь кого-то задеть палкой, то держите палку вертикально.

Запрещается имитировать переноску купчих (пустым джутовым мешком на палке). Запрещается маскировать или прятать мешок с купчими.

Переносить так купчие может кто угодно. Эти мешки с палками побираемы. Также можно свободно переложить купчие из одного мешка в другой. В мешке можно переносить любое количество купчих.

## Покупка армий и лент для Военных Кампаний за купчие

Перед кампанией каждая сторона может купить за купчие армии и ленты. **Напоминание:** после военной кампании армии и оставшиеся ленты пропадут, к следующей кампании придется покупать заново. А непотраченные купчие хранятся сколько угодно.



Сторона подсчитывает, сколько армий и лент может и хочет купить, и вносит всю сумму единовременно. **Докупить НЕ ПОЛУЧИТСЯ!**

Чем больше армий покупает сторона, тем дороже каждая армия. См. таблицу:

Количество Армий	Общая стоимость Армий
1	2 купчие
2	6 купчих
3	14 купчих
4	30 купчих

Цена лент возрастает, начиная с определенного значения:

- При покупке первых 25 лент 1 лента стоит 1 купчую.
- При покупке следующих 26-30 лент 1 лента стоит 2 купчие.
- При покупке следующих 31-35 лент 1 лента стоит 3 купчие.
- И так далее: с каждой пятеркой цена новых лент возрастает на 1 купчую.

Для вашего удобства приводится таблица, где слева — общее количество покупаемых лент, справа — итоговая стоимость (там всё уже посчитано, самому считать стоимость лент не надо).

Ленты	Ст-ть	Ленты	Ст-ть	Ленты	Ст-ть	Ленты	Ст-ть	Ленты	Ст-ть
1	1	21	21	41	75	61	209	81	423
2	2	22	22	42	80	62	218	82	436
3	3	23	23	43	85	63	227	83	449
4	4	24	24	44	90	64	236	84	462
5	5	25	25	45	95	65	245	85	475
6	6	26	27	46	101	66	255	86	489
7	7	27	29	47	107	67	265	87	503
8	8	28	31	48	113	68	275	88	517
9	9	29	33	49	119	69	285	89	531
10	10	30	35	50	125	70	295	90	545
11	11	31	38	51	132	71	306	91	560
12	12	32	41	52	139	72	317	92	575
13	13	33	44	53	146	73	328	93	590
14	14	34	47	54	153	74	339	94	605
15	15	35	50	55	160	75	350	95	620
16	16	36	54	56	168	76	362	96	636
17	17	37	58	57	176	77	374	97	652

18	18	38	62	58	184	78	386	98	668
19	19	39	66	59	192	79	398	99	684
20	20	40	70	60	200	80	410	100	700

## Способы получения купчих

Таких способов несколько:

- Безусловный доход крепости.
- Получение купчих за захваченные кварталы.
- Торговля с мастерскими торговцами-оптовиками (строго во время ВК).
- Тактические задачи во время ВК.
- Диверсии в крепостях (не дают купчих, но отнимают их у врага).
- Редкие иные способы добычи.

Ниже все они будут рассмотрены подробно.

## Безусловный доход военных крепостей

Каждая из трех сторон конфликта на начало каждой военной кампании получает безусловный доход: **7 купчих** своего вида.

1. Властелин — люди, потому как все средства хороши.
2. Госпожа — ртуть, как гибкая мать киновари.
3. Восстание — сера, поскольку из нее рождается пламя.

Считается, что это постоянное поступление из владений, не представленных в игре.

Также на начало игры каждой из трех сторон выдается по **20** купчих своего вида.

## Получение купчих с помощью кварталов Роз

Каждый квартал производит свои виды купчих:

- Ловушка: купчая на покупку дерева. Ведь на ее земле деревья здравствуют, в отличие от людей.
- Кости: купчая на покупку камня. Что еще может лежать в основе покоя мертвых?
- Комар: купчая на покупку железа. В каждом человеке железа хватит на семисантиметровый гвоздь.
- Роза: купчая на покупку полотен (ткани). Добывают материал тонкий как паутина в загадочном месте, а ткнут умелицы семей квартала.

По итогам **каждой** военной кампании определяется, кто каким кварталом владеет до окончания следующей ВК. Военная кампания может сложиться так, что кварталом не будет владеть ни одна сторона.

Контролирующая квартал сторона получает доход купчими. Доход от кварталов может различаться, различие зависит от деятельности жителей квартала. Владелец квартала (и другие стороны) могут вмешиваться в эту деятельность.

Градация дохода от кварталов:

- наименьший (5 купчих),
- скудный (10 купчих),
- обычный (15 купчих),
- изобильный (20 купчих).

Цифры в скобках являются **примерным** ориентиром и могут быть изменены.

*Обратите внимание — помогают отряды (или мешают) не любой стороне, а текущему владельцу квартала!*

**Например:** Квартал Комара занят армией Восстания. Отряд тайных воскресителей хочет помочь братушкам из Воландера. Но они не могут просто выступить за Властелина, поскольку не его войска заняли квартал. Они должны либо разобраться, дружат ли сейчас Воландер и Сделка, или же просто мешать врагам получать деньги из Комара.

Купчие от кварталов сразу оказываются в контролирующей ставке: в назначенное время их можно получить у региональщика. К доходу от кварталов могут прилагаться деньги и самоцветы (а могут и нет!).

Если какая-либо сторона контролирует квартал, **сразу после военной кампании сторона-победитель вешает листовку стороны на доску квартала**, которым владеет.

Срок: до 13:00 после утренней ВК, до 21:00 после вечерней ВК, в субботу необходимо повесить плакат до 12:30.

Листовки срывать запрещено, вешать не свои листовки запрещено, мешать вешать листовку запрещено, вешать в чужом квартале тоже запрещено — в общем, всё запрещено. Размер листовок минимум А3. При смене власти сторона-победитель должна аккуратно снять старую листовку и сдать ее на квартальную мастерку.

В случае, если владелец квартала не повесил листовку, доход в купчих будет **наименьшим!**

Владелец квартала вывесил листовку своей стороны и:

- квартал сопротивляется своему владельцу, поэтому доход в купчих будет **скудным**;
- квартал нейтрален к своему владельцу, поэтому доход в купчих будет **обычным**;
- квартал лоялен своему владельцу, доход будет **изобильным**.

**Листовку вешать ВЫГОДНО в любом случае!** Даже при сопротивлении квартала вы получите больше, чем при молчании о том, что вы захватили квартал!

## Действия жителей города Розы в за или против владельцев квартала

Кварталы мешают или помогают своим владельцам два раза в сутки (в субботу один раз), деятельность разделена на дневную и ночную.

Час [Абака](#), или Час Гражданского Сознания: с 14:00 до 15:00.

В субботу Час Абака с 13:00 до 14:00!! Это связано со временем проведения военной кампании!

В Час Абака люди от всех отрядов встречаются и могут выразить, чего хотят для своей земли, и *поддерживают ли они тех, кто держит власть, или же власть имущие утратили их доверие.*

Место и точное время известно:

- в Розе это [Безликая площадь перед Великой Библиотекой](#),
- в Комаре это улица Мелких богов,
- в Ловушке подходы к руинам Обсерватории,
- в Костях это подходы к Госпиталю.

Неравнодушный человек, что принял дар Абака (региональщик или назначенный им игротехник), является распорядителем дальнейшего процесса.

От всякого отряда квартала приходят: либо корифей (и он тут самый желанный), либо бард, либо казначей. С собой он приносит небольшой свиток, где написано название отряда, имя или прозвище участника ритуала и позиция: **ЗА** власть над землей или **ПРОТИВ** выступает отряд.

*Например: Отряд Дикие утки, корифей Злой домашний гусь, ЗА власть.*

От военной власти участвует комендант земли.

Выносятся артефакт — чаша Абака. Предмет магический, запрещающий насилие и обеспечивающий ритуал.

Горожане становятся в круг, вокруг чаши.

Первым право действовать принадлежит коменданту, оно также даровано ему чашей Абака. Абак учил, что власть следует уважать. Комендант имеет **право Силы**: в его власти объявить, какой один отряд не будет бросать в чашу свой свиток, и представитель отряда обязан подчиниться. Комендант имеет право **Слова**: взглянуть на содержимое одного свитка из тех что кидают в чашу. Порядок заявления прав может быть любым. Комендант не голосует.

Затем распорядитель обносит чашей весь круг, и голоса в закрытую складываются в чашу, а распорядитель их подсчитывает, не показывая участникам (сразу или чуть позже он решает сам). А представителям отрядов выдаёт по одному зеленому бериллу.

Пока действо длится, ему невозможно помешать.

Час Череп, или Час Неповиновения: с 22:00 до 23:00

Кварталы выражают свое волеизъявление *за или против владельца квартала действиями*. Каждое деяние может быть ЗА или ПРОТИВ Власти квартала.

Количество задействованных — не менее 7 человек, из которых минимум 4 должны быть жителями квартала — **при обнаружении региональным мастером несоблюдения данного правила сторона может получить запрет участия в часе Череп до конца игры или иные негативные последствия**. Можно ходить в чужой квартал выражать неповиновение там. Само действие должно длиться не менее 7 минут, быть ярким и публичным. Допускается (и даже рекомендуется) скрывать свои лица.

Варианты действия (на выбор):

- свадьба, похороны, религиозные служения во славу Госпожи, Белой Розы, Властелина;
- обход по 4 Истокам квартала с протестными или восхваляющими стихами/возваниями: у каждого Истока возвания произносят разные люди;
- выступление оратора перед толпой: хула или же, наоборот, восхваление одной из сторон;
- шествие против или за текущую власть.

Каждое действие за или против учитывается по **одному разу**. Например, можно провести пять похорон во славу Белой Розы и одни похороны против, но учтены будут только одни похороны за и одни похороны против, и при учете они уравнивают друг друга (и тогда доход в купчих будет «обычным»).

Когда совершил любое из этих действий — надо публично объявить о нем возле доски объявлений и повесить на эту доску памфлет (лист А4) с кратким описанием того, что было сделано. Описание должно быть строго игровым! Не надо писать много, но из текста должно быть понятно, что именно вы сделали. Памфлет обязательно должен быть подписан, но допускается подписываться вымышленными именами или названиями (например: «Ветераны за Госпожу», «Свидетели Колеса», «Дело Череп» и пр).

*Пример хорошего памфлета: «Сегодня в Комаре сочетались браком два свободных человека, которые плюют в лицо имперской власти. Счастья молодым, пусть боги смотрят на них и улыбаются! Этому свидетели мы, люди из отрядов Сдохни Имперская Сука и Круг в наших Сердцах.» (Названия отрядов, разумеется, вымышленные, однако, отрядов действительно было два.)*

Этой деятельности можно препятствовать, можно карать за нее и так далее. В конце концов демонстранты одной и другой стороны могут подраться друг с другом.

Часы Абака и Череп **ВЫГОДНЫ** в любом случае! Даже при сопротивлении квартала вы получите больше, чем при молчании о том, что вы захватили квартал!

## Тактические задачи во время Военных кампаний

Перед военной кампанией воюющим сторонам может быть поставлена тактическая задача. Выполнение ее также приносит купчие стороне (того вида, который обычно получает).

По умолчанию выполнение задачи приносит 8 купчих.

## Диверсии в крепостях

Совершении диверсии во вражеской крепости приводит к тому, что на ближайшей военной кампании «безусловный доход крепости» будет уменьшен (описание диверсий будет в боевых правилах).

## Иные способы добычи купчих

Получить купчие из других источников возможно, но общая доля этой добычи невелика (менее 10% от общего дохода, а скорее всего — значительно меньше). Такие способы будут носить уникальный характер (кто первым решит сложную задачу, убьет форвалаку, найдет реликвию и т.д.). В таких способах возможны сопутствующие траты, но основным сложным делом будет выполнение конкурентной задачи.

## Мастерские торговцы

Иногда в некоторые места будут прибывать мастерские торговцы, продающие разнообразные товары. Мастерских торговцев **ГРАБИТЬ ЗАПРЕЩЕНО** (даже если очень хочется) — легенда гласит, что такими неуязвимыми их делает защита некого Золотого тельца, кем бы он ни был. Эти торговцы бывают двух разных видов:

**Местные торговцы-оптовики** торгуют только купчими и только во время военной кампании. Они появляются для торговли ненадолго на контрольных точках ВК или на площадках Шипастого Торга в городе Розы. Чтобы встретить такого торговца, надо узнать точное место и время его появления, а для этого персонажам надо собирать **слухи** об этих местах.

**Купцы из Самоцветных Городов** торгуют любыми другими товарами, кроме купчих, делают это в то время, когда не идет военная кампания. Их место и время прибытия в город заранее известно. Это [ставки Шипастого Торга в кварталах](#) (там будет небоевая зона). Про них тоже полезно собирать слухи, потому что таким образом можно получить скидку или купить диковинки.

## Местные оптовики (торговля купчими)

**Торговля купчими осуществляется только** во время военной кампании. Купчими торгуют в Городе Розы на местах, связанных с Шипастым торгом, а также иногда — на Контрольных точках во время Военных Кампаний.

В городе Розы на время торгов с мастерским торговцем на Шипастом торге будет небоевая зона, границы «зоны безопасности» обозначаются мастерским торговцем или его помощником. Вне этой зоны нападать на проходящих и уходящих не запрещено. И опять же, это могущество некого Золотого Тельца...

Количество купчих на обмен у мастерского торговца ограничено, при споре будет аукцион (на повышение или понижение).

Пример: мастерский торговец предлагает менять купчие: хочет 4 железа, дает 6 дерева. И так он может обменять до 3 раз. Но желающих больше (а кто-то, быть может, хотел бы и несколько раз так поменяться). И тогда каждый раз заявляется аукцион. Если на повышение, то покупатели предлагают железо — кто больше предложит, тот и покупает. Если на понижение — то покупатели готовы взять дерева меньше.

## Слухи

Чтобы узнать заранее о появлении торговцев, персонажи могут собирать **слухи**. Такая связь слухов с торговлей объясняется знающими тем, что этот самый Золотой Телец влюблен в некую Лунную птицу и копит для нее все тайны обитаемого мира...

*Пример слуха о купчих:*

В 10:45 на Водонапорной башне квартала Комар торговец Рыбье Рыло будет 5 минут менять «купчие на покупку дерева» на «купчие на покупку железа» по курсу 2:3, пароль «Цветы восстания никогда не боятся гонений».

*Пример слуха о торговле самоцветами и иными диковинными товарами:*

На вечернем торге в Ловушке торговец из Опала Свиное копыто будет продавать самоцветы для тех, кто назовет ему тайные слова: «Древнее золото похоронено в тайном лесу».

Несколько разных торгов может быть назначено в одном месте и времени. Это значит, что мастерский торговец проведет торги подряд, в удобном ему порядке.

Обычно слухи достаются персонажам только разделенными на части: в одной части время, в другой место, в третьей еще что-то. Например: 1) «торговец Рыбье Рыло придет в 10:45»; 2) «торговец Рыбье Рыло будет торговать на Водонапорной башне квартала Комар»; 3) «торговец Рыбье Рыло будет менять купчие: дерево на железо по курсу 2 к 3»; 4) «пароль доступа к торговцу Рыбье Рыло: «Цветы восстания никогда не боятся гонений».

*Связующий элемент тут — имя торговца, оно есть в каждом Слухе.*

В слухах о купчих может встречаться понятие «купчие крепостей». Под подобными подразумеваются купчие на серу, ртуть и людей, и торговец охотно возьмет их в любых сочетаниях. Также может встречаться понятие «купчие кварталов». Под подобным подразумеваются купчие на дерево, железо, камень, ткани: торговец возьмет их в любых сочетаниях, или предложит в запрошенных покупателем сочетаниях.

## Порядок получения Слухов

Слухи могут получить отряды и иные организации, перечисленные в списке ниже. Это отряды и заведения на территории города или крепостей, которые

относятся к сфере услуг, экономике и особым сюжетным историям (оговаривается ДО ИГРЫ с мастерами по экономике).

<b>Регион</b>	<b>Название отряда / организации</b>
Квартал Комар	Биржа Труда
Квартал Комар	Храм Эрешкигаль
Квартал Комар	Храм Искусства
Квартал Комар	Цирк Мегалио
Квартал Комар	Университет
Квартал Комар	Собиратели
Квартал Комар	Красные Плясуны
Квартал Розы	Кальянная «Дымок розы»
Квартал Розы	Фонарщики
Квартал Розы	Часовня Госпожи
Квартал Розы	Кабак с кальянной «Доза»
Квартал Розы	Гильдия наемных убийц
Квартал Розы	Крыло ворона
Квартал Розы	Кофейня при библиотеке
Квартал Розы	Кафедра теории и практики заговоров
Квартал Кости	Калекари
Квартал Кости	Кот и Шут
Квартал Кости	Костяная стража
Квартал Кости	Инвалидная бригада
Квартал Кости	Репей
Квартал Кости	Золотари
Квартал Ловушка	Болотники
Квартал Ловушка	Вульпесы
Квартал Ловушка	Сапожники
Квартал Ловушка	Скорняки
Квартал Ловушка	Балаганчик чудес
Квартал Ловушка	Пустые
Лагерь Воландер (Властелин)	Черный замок
Лагерь Воландер (Властелин)	Опаленные
Лагерь Воландер (Властелин)	Копь
Лагерь Сделка (Востание)	Золотая перепелка
Лагерь Сделка (Востание)	Серые
Лагерь Сделка (Востание)	Незабудки



Лагерь Мейстрикт (Госпожа)	Борщевик
Лагерь Мейстрикт (Госпожа)	«Бипки» «Адепты синего» и «Четыре гуся»
Лагерь Мейстрикт (Госпожа)	Мертвая Котерия
Курганье	Антиквары

Количество получаемых слухов может различаться из дня в день.

Казначей отряда (или оговоренный представитель, если слух получает не отряд) приходит один раз в день (вечером, после 23:00) к региональщику и получает от него некое количество случайных слухов о грядущей торговле на следующий день. Слухи будут выдаваться за игру три раза: вечером в среду, четверг и пятницу.

Слухи могут дублироваться. Распределение информации будет нестабильным и случайно пересекающимся по разным отрядам.

Слухи выдаются в письменном виде. После получения с ними можно делать что угодно: потерять, продать, переписать и продать копии по многу раз, рассказывать всем, рассказать всем неправду, опубликовать.

## Купцы из Самоцветных Городов

Мастерский купец из Самоцветных Городов приносит на Шипастый торг различные товары. Он приходит несколько раз в день и торгует длительное время. Время прибытия известно заранее и оно **всегда будет не во время военной кампании**. Сюда можно просто прийти и купить, не собирая слухи, впрочем, знание слухов может принести определенную пользу.

Примеры товаров:

- самоцветы, нужные для отрядов;
- некоторое количество артефактов, полезных где-то, но бесполезных во время военных кампаний;
- зелья, позволяющие восстановить немного магической силы и магические знаки, нужные магам для получения новых заклинаний;
- зелья, помогающие в исцелении;
- редкие и дорогие предметы, которые помогают избавиться от увечий;
- свитки Именования;
- редкие слухи, полезные для экономики;
- бланки и печати бюрократии.

Торговцы могут продавать свои товары за разную валюту. Обычно это простые бумажные деньги. Но, например, самоцветы часто продаются за другие самоцветы.

Эти купцы относятся к гильдиям из разных Самоцветных Городов. У них может быть свой набор товаров или особых правил, как именно они продают свои товары. А может и не быть. Пример: Купец из Топазы может устраивать аукцион и торговать свитками, купец из Берилла продавать в закрытых мешочках неизвестное количество товаров, а торговцы Аметиста делать скидки красавицам и т.д.

## Слухи для Самоцветных купцов

Купцы Самоцветных городов часто продают особый товар только для информированных клиентов. Покупатель, который назовет торговцу пароль, может рассчитывать на покупку определенного товара со скидкой или просто — получить возможность его купить.

Сам по себе пароль — это фраза минимум из 6 слов. В каждом из слухов будет названа 1/2 этой фразы. Чтобы составить её целиком и тем самым узнать пароль надо скооперироваться с другими получателями слухов (ну или быть везучими).

Из слухов иногда можно узнать, какие товары будет продавать мастерский торговец.

## Особый Шипастый Заказ

Отряды Шипастого торгова обладают исключительной возможностью: они составляют так называемый особый заказ, который затем выкупают у торговца, и уже дальше могут делать с этим товаром, что хотят: могут продавать остальным, могут использовать сами.

Каждый отряд Шипастого торгова может оставить заказ у мастерского торговца **один раз в день** на что-то из списка стандартных товаров (указанных выше). Заказ должен быть отдан торговцу на бумаге с названием отряда и названием одного нужного товара **читаемым почерком**. Следующий мастерский торговец привезет заказ. Можно попробовать заказать какие-то экзотические товары, например, конкретные свитки Именования, но не факт, что торговец сможет привезти нечто подобное. В любом случае заказ на этот день все равно будет потрачен.

Купчие таким образом заказать **нельзя**.

Отряды, которые не принадлежат к Шипастому торгу, могут оставлять свои заказы через посредников — то есть через отряды Шипастого торгова. Или же надеяться, что торговец привезет те товары, которые им нужны.

# Правила по Магии

Модель магии основана на трех ключевых понятиях — заклинания, знаки и сила.

## Магическая сила

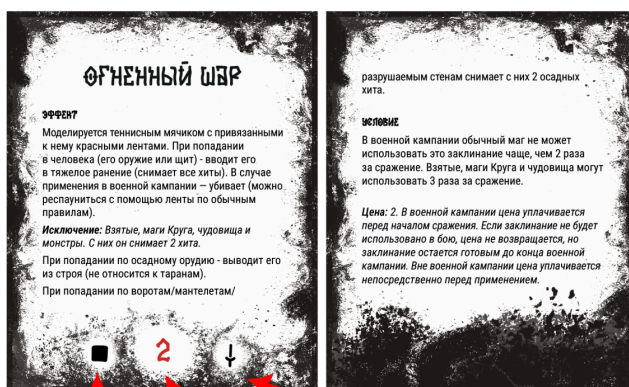
У каждого мага есть свой запас магической силы. Он связан с его безумием. Магическая сила тратится на сотворение некоторых (но не всех) заклинаний. Потраченная магическая сила восстанавливается до максимума в 4 часа утра.

Запас (максимум) магической силы мага ориентировочно находится в диапазоне от 3 до 15. У ученика мага обычно он равен 3-5. У мага — от 8 до 15. У Взятых и других могущественных магов — от 20 до 40. Для того, чтобы отслеживать трату магической силы, используются предметы вроде четок или ожерелья с бусинами, где можно перекидывать бусины с одной стороны на другую (оставшаяся сила/потраченная сила). Их можно носить на видном месте и стилизовать так, чтобы отражать сущность персонажа (например, ожерелье из черепов). Внешний вид счетчика силы остается на усмотрение игрока, делайте его таким, чтобы он соответствовал стилистике вашего персонажа. Также держите в уме, что ваш максимальный запас магической силы может увеличиться в ходе игры. По счетчику должно быть понятно сколько силы у вас потрачено и сколько осталось. Любой мастер и игротехник (например, маршал в боевке) может проверить его, поэтому, пожалуйста, отмечайте трату магической силы сразу, как только сотворили заклинание.

Существуют колдовские предметы и эффекты, которые могут пополнить запас магической силы (при этом сам предмет расходуется). В некоторых случаях (явно указанных в описании предмета) таким образом можно получить даже большее количество силы, чем максимум мага. Но сила, полученная выше максимума, не восстанавливается. Если таким образом ваше текущее значение силы стало выше максимального, то сначала расходуется «дополнительная» сила, а потом обычная.

Если маг был убит, а потом возродился каким-то образом (с помощью магии или ленты на ВК), то на его количество силы это не влияет. Потраченная сила не восстанавливается при возрождении.

## Заклинания



Маркер разрушаемости  
Цена заклинания  
Маркер военной кампании

В карточке заклинания содержится следующая информация:

**Эффект** — что, собственно, делает заклинание. Как моделируется его результат. Если заклинание требует какой-то маркер активации — петарду, бенгальский огонь или фальшфейер — это также описано в эффекте.

**Условие** — что нужно, чтобы это заклинание сработало. Если указано несколько условий, то **все они** должны быть выполнены.

**Цена** — цена использования заклинания, указывается в единицах магической силы. Иногда цена может меняться в зависимости от условий. Эти условия также написаны в карточке заклинания.

Внизу лицевой стороны карточки есть три круглых поля. В них содержится следующая информация (слева направо):

1. Поле разрушения магии (диспелла). Если там стоит черный квадратик, то заклинание нельзя снять заклинанием «Разрушение магии» (но, возможно, можно какими-то другими способами). Если заклинание можно разрушить — там стоит цена разрушения. Она записано римскими цифрами, чтобы вы не путали ее с ценой самого заклинания. Эта цена важна только для тех колдунов, которые обладают заклинанием «Разрушение магии» или аналогичным. Если у вас нет заклинания «Разрушение магии», вы не можете разрушить заклинание, даже если у вас достаточно силы, чтобы уплатить цену.

Примеры значений:

Нельзя разрушить:



Цена разрушения 4 силы:

IV

2. Цена заклинания. Для большинства заклинаний цена постоянная, в этом случае в самой карточке она не дублируется.
3. Маркер военной кампании может содержать одну из трех пиктограмм:



Круг с точкой — заклинание нельзя использовать в военной кампании.

Меч — заклинание можно использовать в военной кампании и вне ее.

Два скрещенных меча — заклинание можно использовать **только в военной кампании**.

Карточки заклинаний моделируют знания мага. **Их нельзя отобрать или добровольно передать другому магу.** Если мага убивают, его карточки остаются у него, и он отдает их игротехам в мертвятнике.

Маг может показывать другим игрокам свои карточки заклинания в двух случаях:

1. Если жертва заклинания просит уточнить формулировку эффекта.

2. Если маг сам хочет рассказать кому-то (другому магу) о том, какими силами он обладает.

Разумеется, в спорных ситуациях любой мастер или игротехник может проверить, что у мага есть карточка заклинания и что он использовал его именно так, как там написано.

В некоторых случаях карточка заклинания сама является сертификатом эффекта и отдается жертве или наклеивается на объект. После завершения действия заклинания (или его разрушения) такую карточку необходимо отдать ближайшему мастеру. Передавать ее магу и **использовать ее повторно как заклинание нельзя**.

В некоторых случаях (например, в заклинании «Доспех тьмы») в карточке написано, что ее надо вернуть магу. Всегда имеется в виду тот маг, который наложил на вас это заклинание. Другому магу отдавать нельзя. Если вы не можете этого сделать — отдайте мастеру.

Мы настоятельно рекомендуем магам подписать свои карточки заклинаний, на случай если вы их потеряете — хотя бы будет понятно, кому отдать. Потерянные и неподписанные карточки покинут вас навечно).

## Применение заклинания

Применение заклинания подразумевает следующие действия:

1. Отыгрыш.
2. Трату силы (если заклинание имеет цену).
3. Маркер каста (как правило, это петарда, но иногда теннисный мячик, бенгальский огонь или фальшфейер — это написано в самом заклинании). У некоторых заклинаний нет маркера.
4. Оглашение эффекта — маг произносит название заклинания и описывает, что оно делает (если требуется).

**Маг может применять заклинание, только если у мага есть карточка этого заклинания (т.е. он изучил его). Нельзя применять заклинания с карточек другого мага, даже если он стоит рядом с вами и ваш друг. Нельзя передавать карточки заклинаний.**

## Разъяснения некоторых формулировок в заклинаниях

Чтобы не раздувать карточки заклинаний до бесконечности, там используются некоторые стандартные формулировки.

Везде, где говорится «Маг делает то-то или получает то-то», имеется в виду тот самый **маг или жрец** который сотворил заклинание, т.е. «caster».

Некоторые заклинания имеют карточки эффекта, которые маг отдает тому, на кого он воздействовал заклинанием. После завершения эффекта карточку надо отдать ближайшему мастеру или порвать. Повторно использовать ее нельзя, хранить на память

тоже не надо. Мы экономим бумагу и бережем природу. Поэтому использованные сертификаты лучше отдавайте мастерам. Часто количество карточек эффекта у заклинания ограничено. Это значит, что заклинание имеет конечное количество использований. Если карточки эффекта закончились, маг не может больше применять это заклинание. Передавать карточки эффектов друг другу нельзя.

Тип заклинания «Глиф» подразумевает, что карточка клеится на объект (дверь/занавеску). Она работает **только с той стороны, с которой наклеена**. Если вы подходите к двери ближе, чем на один метр, и видите там карточку — прочитайте ее и следуйте написанному в эффекте. Если вы открыли дверь с большого расстояния (поддели шваброй) — все равно прочитайте — заклинание подействовало. Но если глиф наклеен снаружи, а вы вышли изнутри, то он не подействовал. Для усиления заметности к карточке можно добавить большой яркий знак или красную ленту.

Глиф можно клеить только на стационарный объект! Нельзя клеить на человека, щит, телегу и так далее.

Некоторые заклинания подразумевают касание цели. Это предполагает что цель не оказывает активного сопротивления, например, потому что не ожидает ничего плохого или не может. Если человек достал оружие и отбивается от вас — не надо устраивать рукопашку, чтобы его все-таки коснуться, так нельзя. Тяжело раненый, связанный, оглушенный или обездвиженный магией персонаж не может оказывать сопротивления, его всегда можно коснуться.

Магические хиты. Есть заклинания, которые **добавляют магический хит**. Этот хит всегда списывается первым и уже никак не восстанавливается. Есть заклинание, которое увеличивает **количество хитов**. Эти хиты считаются личными хитами и восстанавливаются по обычным правилам магией или медициной.

Заклинания, поднимающие живых мертвецов, содержат текст «Успешно заклинание или нет — решает игрок, который будет отыгрывать мертвеца». Это сделано специально, чтобы не заставлять игрока два часа играть то, к чему он совершенно не готов. Унылые зомби нам не нужны. Поднимайте андэдом того, кто готов играть. Цену заклинания вы платите **только после того как игрок согласился**. Если вас пытаются поднять живым мертвецом — мы рекомендуем соглашаться. Мертвятник вас дождетсЯ, не волнуйтесь.

Везде где написано «Взятые» имеется в виду «Взятые, Госпожа или Властелин».

В заклинании «пожар» — если дом стоит так, что 4 его угла физически недоступны, повяжите ленты на те углы, которые доступны, а остальные куда получится. Главное, чтобы лент было 4 и они были в разных местах.

Если в карточке эффекта написано, что маг должен подписать ее своим именем, — имеется в виду то имя, под которым вас все знают, а не тайное.

Если на заклинании написано «это заклинание не работает в боевой ситуации», то подразумевается что ни маг, ни жертва заклинания в данный момент не участвуют в бою. Если у человека в руках оружие наизготовку, и он приготовился к бою — это уже боевая ситуация. А если вы стоите рядом и разговариваете, то нет (даже если недалеко от вас кто-то с кем-то дерется).

## Известные заклинания

Внимание! Это не полный список заклинаний. Не все заклинания на игре общеизвестны. У каждого мага есть карточки его заклинаний. Если на вас воздействовали чем-то странным, вы можете попросить мага предъявить карточку, что заклинание действует именно так, как он сказал. Но, пожалуйста, не злоупотребляйте этим.

Впрочем, большая часть боевых заклинаний и особенно те, которые используются на поле боя в военных кампаниях, в этом списке есть.

Возможно, в формулировки заклинаний еще будут вноситься какие-то уточнения. Поэтому верьте тому, что написано на карточке заклинания. Этот документ только для ознакомления.

Также важно понимать, что маг может применять **только те заклинания, которые есть в его карточках**. В этом документе собраны заклинания, о которых «все слышали». Обычно маг знает около десятка заклинаний, а ученик и того меньше.

### Список известных заклинаний:

**Внимание!** Это не полный список заклинаний. Не все заклинания на игре общеизвестны. Впрочем, большая часть боевых заклинаний и особенно те, которые используются на поле боя в военных кампаниях, в этом списке есть.

Возможно, в формулировки заклинаний еще будут вноситься какие-то уточнения. Поэтому верьте тому, что написано на карточке заклинания. Этот документ только для ознакомления.

### Обычные заклинания

Эти заклинания доступны даже ученикам.

#### *Блуждающий огонек*

Эффект:

Маг превращается в небольшой огонек.

Маг зажигает бенгальский огонь и громко говорит: «Я превращаюсь в искру и улетаю». Пока этот огонь горит, маг становится неуязвим для любых атак. Сам маг в это время не может ничего делать и обязан быстро уходить в сторону любого места, которое считает безопасным. Пока горит огонь, маг не может разговаривать, передавать предметы и вообще как-то взаимодействовать с окружающими (в том числе, например, открывать или закрывать двери). Ему также нельзя никак противодействовать, пытаться его схватить и так далее, а также нельзя его преследовать. (Но как только огонь погаснет — можно.)

Условие:

Это заклинание не работает в военной кампании. (Маг участвующий в военной кампании не может им пользоваться пока не покинет армию и территорию военной кампании.)

Нельзя использовать это заклинание чаще, чем раз в полчаса.

*Цена: 1. Если маг использует это заклинание в своем квартале города Розы или в своей крепости, то цена 0.*

### *Броня духа*

Эффект:

Маг временно добавляет выбранному человеку 1 магический хит. Таким образом нельзя добавить больше одного хита одному человеку, даже если это делают несколько разных магов. Это заклинание не действует, если какой-то эффект или магический предмет уже дал этому человеку дополнительный хит. Это заклинание не работает на тех, у кого уже есть 5 хитов или более. Это заклинание не работает на раненого человека (и не лечит ранения). При наложении заклинания тому, на кого наложили заклинание, выдается карточка с описанием эффекта.

Условие:

Заклинание можно применять как во время военной кампании, так и вне ее. В военной кампании оно длится до конца военной кампании. Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять.

**Текст карточки эффекта:** У вас есть дополнительный магический хит, если общее количество хитов не более 5. Действует до рассвета, или до конца военной кампании, если вы в ней участвуете, или пока его не снимут (этот хит всегда снимается первым). Снятый магический хит не восстанавливается.

**<разрушаемое: 1>**

*Цена: 2. Если маг использует заклинание на себя, то цена 0, но карточка эффекта все равно тратится.*

### *Внушить эмоцию*

Эффект:

Маг касается спины или руки человека и говорит ему (можно тихо на ухо): «Я с помощью магии внушаю тебе эмоцию». Для убедительности можно показать этот сертификат. Эмоция должна быть из следующего списка: **дружелюбие, доверие, симпатия, неприязнь, боязнь, гнев, жалость, обида**. В течение следующего получаса игрок должен отыгрывать эту эмоцию в отношении мага. Это не значит, что он должен его слушаться, выдавать все свои тайны или делать другие явно неразумные вещи.

Условие:

Это заклинание нельзя использовать чаще, чем раз в час.

**<разрушаемое: 1>**

*Цена: 1. Если маг использует это заклинание в своем квартале города Розы или в своей крепости, то цена 0.*

### *Вторая жизнь*

Эффект:



Если заклинание активировано, оно действует на мага, который его сотворил, до рассвета. Если, пока заклинание активно, хиты мага опускаются до 0 или ниже (но мага не добили с помощью черной метки), через 15 минут он восстанавливает себе все хиты и перестает быть раненным, и это заклинание рассеивается. Это заклинание спасает от обычного добивания, но не спасает от чёрной метки.

Условие:

Заклинание может быть использовано неограниченное количество раз, но одновременно активно может быть только одно.

*Цена: 1, или палец с трупа человека, умершего не более 10 минут назад.*

### *Глиф боли*

Эффект:

Заклинание накладывается на дверь, занавеску или любую другую преграду. Если кто-то пытается войти внутрь с той стороны, где висит глиф, он должен громко закричать «А-а-а, больно!» и потерять 1 хит (если у него всего один хит, он падает в тяжран). После этого заклинание прекращает свое действие (сертификат уничтожается).

Глиф не действует на самого мага, который его создал, он может снять (уничтожить) его в любой момент.

Условие:

Это заклинание не работает в военной кампании (в локациях, участвующих в военной кампании, во время военной кампании).

Заклинание одноразовое. Карточка заклинания клеится на дверь в качестве сертификата.

Для усиления заметности к карточке можно добавить большой яркий знак или красную ленту.

**<разрушаемое: 2>**

*Цена: 0 (Карточка расходуется)*

### *Глиф тревоги*

Эффект:

Заклинание накладывается на дверь, занавеску или любую другую преграду. Если кто-то пытается войти внутрь, он должен громко закричать «Тревога!» и замереть на минуту (посчитать до ста).

Этот эффект не действует на магов Круга, Взятых, чудовищ и персонажей игроков-детей

Глиф не действует на самого мага, который его создал, он может снять (уничтожить) его в любой момент.

Условие:

Это заклинание не работает в военной кампании (в локациях, участвующих в военной кампании, во время военной кампании).

Заклинание одноразовое. Карточка заклинания клеится на дверь в качестве сертификата.

Для усиления заметности к карточке можно добавить большой яркий знак или красную ленту.

### **<разрушаемое: 1>**

*Цена: 0 (Карточка расходуется)*

#### *Защита от нежити*

Эффект:

Маг зажигает бенгальский огонь и громко говорит: «Нежить не тронь меня». Пока этот огонь горит, маг становится неуязвим для любых атак нежити (живых мертвецов, зомби и так далее). Сам маг в это время также не может атаковать нежить, но может делать какие-то другие вещи, использовать заклинания и так далее.

Условие:

Это заклинание не действует на Взятых.

Это заклинание не действует в военной кампании.

*Цена: 0, если используется днем, и 1, если уже стемнело (ночная боевка).*

#### *Защитный круг*

Эффект:

Маг выкладывает вокруг себя защитный круг с помощью ленты или яркой веревки. Также по периметру круга расставляются зажженные свечи (минимум три, но можно больше). Когда круг сформирован (веревка замкнута и свечи горят), то круг защищает находящихся внутри круга от любых атак живых мертвецов. Живые мертвецы не могут заходить внутрь, атаковать тех, кто внутри, оружием, магией и другими способами. Если маг выходит из круга (хоть на секунду), то заклинание заканчивается. Маг должен потушить свечи и собрать веревку. Максимальный размер круга ограничен длиной веревки, она должна быть короче 10 метров. Мы рекомендуем использовать электрические свечи на батарейках в целях пожарной безопасности.

Условие:

Это заклинание не действует на Взятых. Если Взятый входит в круг — заклинание немедленно разрушается (маг обязан собрать круг).

*Цена: 1*

### *Изгнать нежить*

Эффект:

Маг взрывает петарду, потом указывает на нежить на расстоянии не более 5 метров от себя и кричит: «Изыди, мертвец!». Нежить должна убегать в ужасе прочь от мага в течение следующих 5 минут.

Условие:

Это заклинание не действует на Взятых.

Это заклинание не действует в военной кампании.

*Цена: 0, если используется днем, и 1, если уже стемнело (ночная боевка).*

### *Иммунитет к проклятиям*

Эффект:

Если на мага пытаются воздействовать проклятием, он может потратить 1 единицу силы, и проклятие не подействует. Если у него не осталось силы, то он не может воспользоваться этим заклинанием.

Условие:

Это заклинание действует только на самого мага, так нельзя защитить других людей (в том числе отряд, в котором состоит маг).

*Цена: 1*

### *Иммунитет к пыткам*

Эффект:

Если мага собираются пытать, то он может потратить 1 единицу силы и автоматический выиграть пытку в течение следующего часа (на этот сеанс пыток). Также маг не получает ранения в результате пыток. (Но его все еще можно ранить оружием или другими способами.)

Условие:

Это заклинание можно использовать даже будучи связанным, обездвиженным и немым, фактически оно постоянно активно.

*Цена: 1*

### *Касание смерти*

Эффект:

Маг касается спины или руки человека и говорит ему (можно тихо на ухо): «Тебя коснулась смерть, потеряй один хит». Жертва теряет хит. Если это был единственный хит жертвы — она также немедленно и молча падает без сознания. Это заклинание не

работает в боевой ситуации (против человека, в руках которого оружие, и он готов к бою).

Условие:

Это заклинание не действует в военной кампании.

Это заклинание не действует на Взятых, магов Круга и чудовищ, а также на монстров.

Это заклинание нельзя применять чаще, чем раз в час.

*Цена: 0*

### *Колдовской допрос*

Эффект:

Для применения этого заклинания магу необходимо коснуться человека. Тот, на кого применили это заклинание, обязан ответить на 3 вопроса мага. Необходимо отвечать правду, полно и подробно, отмалчиваться и врать нельзя. Это заклинание не действует на магов и капитанов отрядов. Через 30 минут заклинание рассеется, даже если вопросы не были заданы.

Условие:

Это заклинание одноразовое. После завершения действия заклинания порвите эту карточку и отдайте жертве или ближайшему мастеру.

*Цена: 2, 0 — если допрос происходит в доме мага (лагере его отряда) с участием профессионального палача.*

### *Магический арест*

Эффект:

Заклинание накладывается на двух человек, один из которых держит другого за руку. Один из них станет арестованным, а другой — конвоиром. Оба человека не должны сопротивляться наложению заклинания. Если любой из них пытается убежать, атаковать мага и так далее — заклинание нельзя применять. Допустимо, чтобы арестованный был связан или оглушен, тогда он не может сопротивляться.

После наложения заклинания в течение часа арестованный должен следовать за конвоиром на расстоянии не более 2 метров. Он не может нападать на конвоира, нападать на других людей, пользоваться оружием, пытаться убежать и так далее. Если конвоир оказывается оглушен, в тяжелом ранении или другим образом недееспособен — действие заклинания немедленно прекращается (и уже не возобновится, даже если конвоир пришел в себя).

Условие:

Таким образом невозможно арестовать мага или монстра.

Это заклинание не действует в военной кампании.

### **<разрушаемое: 1>**

*Цена: 1, или 0, если заклинание накладывается в ратуше города Розы.*

#### *Мертвый посланник*

Эффект:

Вы можете оживить свежий труп вашего павшего товарища или просто случайного человека. Весь процесс занимает не менее 5 минут. Это довольно длительный ритуал, который занимает время (в процессе которого на игрока наносится грим или надевается маска, чтобы он был похож на труп). После этого вы называете мертвецу цель (имя человека, описание как его найти и так далее) и сообщаете послание. Мертвец идет к этому человеку и сообщает ему послание громким, жутким, замогильным голосом. После чего рассыпается в прах (игрок уходит в мертвятик). Если мертвец не находит адресата в течение часа — он также рассыпается в прах, не передав послания. Мертвец может разговаривать, но может сказать только что «У меня послание для имярека». Больше он ничего не знает и на другие вопросы не отвечает. (В том числе на вопрос «Кто тебя послал?», имя пославшего может содержаться в самом послании, если это нужно). Мертвец имеет 2 хита, вне зависимости от доспеха, и может защищаться, если на него напали. Если мертвец убит, он сразу рассыпается в прах.

Успех заклинания не гарантирован. Успешно заклинание или нет — решает игрок, который будет отыгрывать мертвеца. Однако он сообщает свое решение до того, как заклинание произнесено и цена уплачена.

Условие:

Это заклинание не работает в военной кампании. (В процессе военной кампании нельзя поднимать мертвецов этим заклинанием).

**<разрушаемое:3>** Разрушение заклинания превращает ожившего мертвеца обратно в обычный труп.

*Цена: 1*

#### *Определение магической сущности*

Эффект:

Данное заклинание позволяет определить свойства магического предмета, если они неизвестны. Для этого маг должен находиться на расстоянии не более 1 метра до предмета или объекта.

Это заклинание работает с помощью региональщика или другого мастера. Если на магическом предмете есть сертификат с номером, сообщите мастеру этот номер. Если номера нет, то работает на усмотрение мастера (возможно, никак).

В особых локациях — данжи, Курганье — у этого заклинания могут быть особые дополнительные свойства.

*Цена: 1, но цена уплачивается только в том случае, если заклинание было успешно.*

## *Освобождение*

### Эффект:

Если мага, обладающего этим заклинанием, взяли в плен и связали (заковали в кандалы), он может в любой момент перерезать веревки или открыть кандалы. Также он может игнорировать заклинание «Магический арест».

### Условие:

Данное заклинание всегда активно, если только оно не было разрушено. Если это заклинание было разрушено (например, заклинанием «Разрушение магии»), то в следующий раз его можно использовать не раньше, чем через полчаса.

### **<разрушаемое: 5>**

*Цена: 0*

## *Остановка кровотечения*

### Эффект:

Маг касается тяжело раненого человека и зажигает бенгальский огонь. После того, как огонь прогорит, раненый стабилизирован и больше не умрет от потери крови (эффект аналогичный перевязке).

*Цена: 0*

## *Поджог*

### Эффект:

Это заклинание моделируется расположением четырех красных тряпок по четырем углам любого строения (но не форта и не крепости). Разместив тряпки, маг взрывает петарду и **громко** кричит три раза с интервалом примерно в 10 секунд: «Пожар! Пожар! Пожар!». По истечении 2 минут (10 минут для укрепленного строения), если все четыре красные тряпки остаются на месте, все находящиеся внутри строения разом теряют все свои хиты и попадают в состояние тяжелого ранения. Поджог может быть потушен снятием хотя бы одной из тряпок (это можно делать только снаружи здания) или заклинанием «Потушить пожар» (можно изнутри).

*Цена: 1*

## *Потушить пожар*

### Эффект:

Маг указывает на любое горящее строение не далее 5 метров от него ( в том числе, это может быть строение, в котором он находится). После этого маг взрывает петарду и громко говорит (кричит): «Пожар потушен магией». Пожар прекращается.

*Цена: 1*

## *Посмертное проклятие*

### Эффект:

Тот, кто добил мага (совсем, с помощью черной метки), владеющего этим заклинанием, подвергается посмертному проклятию. Его лицо покрывается желтыми точками (нарисовать самостоятельно), он может говорить только шепотом, хроает и каждый день на закате он теряет 1 хит (хит можно вылечить обычным путем). Кроме того, ему все время кажется, что дух убитого мага где-то рядом и говорит ему какие-то жуткие вещи.

Есть два способа снять это проклятие:

1. Узнать истинное имя проклявшего мага с помощью правил по именованию.
2. С помощью заклинания или иного эффекта, снимающего проклятия.

### Условие:

Это заклинание одноразовое. Добитый маг отдает эту карточку проклятому убийце, вписав туда перед этим свое имя (обычное).

Заклинание не действует на Взятых, магов Круга и чудовищ.

*Цена: 0*

## *Проклятие беззащитности*

### Эффект:

Маг может наложить проклятие на человека, которого он коснулся. Это заклинание не работает в боевой ситуации (против человека, в руках которого оружие, и он готов к бою). При наложении проклятия маг выдает жертве карточку с описанием эффекта.

### Условие:

Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять. Заклинание не действует на Взятых, магов Круга и чудовищ.

**Текст карточки эффекта:** Вы прокляты. Вы не можете держать в руках оружие и сражаться. Снять проклятие можно заклинанием «Снять проклятие» или если принести богатую жертву в храм вашего бога. Оно само прекратит действовать после ближайшего заката или рассвета. На одном человеке одновременно не может быть больше одного проклятия беззащитности.

*Цена: 1*

## *Разговор с мертвым*

### Эффект:

Заклинание позволяет поговорить с мертвым человеком в течение 15 минут. Для этого нужны останки. Качество разговора зависит от того, как давно человек умер. Если недавно (игрок еще не ушел в мертвятник), то работает хорошо. Если час-два назад, то как повезет. Моделируется разговор по рации с мертвятником. Если больше двух часов

— то, как правило, нет. Впрочем, вы можете пытаться использовать это заклинание и на древние останки на усмотрение региональщика. Если региональщика рядом нет или он занят, заклинание не сработало.

В любом случае, старые мертвецы отвечают обычно очень странно и неконкретно.

Мертвец не обязан отвечать на ваши вопросы и говорить правду.

*Цена: 0, если труп свежий (игрок в наличии); 1, если старый.*

### *Целительная сила*

Эффект:

Заклинание используется на раненого человека. Если в течение следующих 15 минут его будут лечить от ран, то эффект этого заклинания добавляет в мешочек 2 белых камня. Это заклинание не помогает при лечении болезней.

Условие:

Заклинание можно применять как во время военной кампании, так и вне ее.

Нельзя наложить это заклинание несколько раз одновременно на одного человека, даже если это делают разные маги.

*Цена: 0, если маг использует это заклинание в первый раз за сутки. Если второй и далее, то цена — 1.*

### *Читать магию*

Эффект:

Это заклинание можно использовать только в небоевой обстановке. Маг может применить его на персонажа на расстоянии не более 5 метров от себя. Маг говорит: «Я вижу какая магия действует на тебя». Игрок должен рассказать о всех магических эффектах и заклинаниях, которые сейчас на него действуют. При необходимости он должен также показать магу сертификаты эффектов, если они есть.

Если персонаж не хочет, чтобы маг узнал, что за магия на нем, то вместо этого он может отойти от мага более, чем на 5 метров, или так, чтобы маг его не видел. Однако, если персонаж связан, оглушен или не может уйти по каким-то другим причинам, игрок обязан рассказать обо всех магических эффектах на нем.

Условие:

Это заклинание не действует на Взятых, магов Круга и чудовищ, если они того пожелают.

*Цена: 1. Если маг использует это заклинание в своем квартале города Розы или в своей крепости, то цена 0.*



## Сильные заклинания

### *Забвение*

#### Эффект:

Чтобы наложить это заклинание, маг должен коснуться жертвы. Жертва заклинания забывает все, что с ней было за последний час.

#### Условие:

Это заклинание не работает в боевой ситуации. Если это заклинание разрушено (с помощью магии или артефакта), то жертва может вспомнить все, что забыла.

Это заклинание не действует на персонажей игроков-детей (с детским браслетом).

Это заклинание не действует на Взятых, магов Круга и чудовищ.

#### **<разрушаемое: 4>**

*Цена: 2*

### *Защита от стрел*

#### Эффект:

Маг касается человека и наделяет его неуязвимостью от стрел. Неуязвимость от стрел обозначается **синей лентой**, которую надо носить на туловище через плечо. При наложении заклинания маг отдает карточку эффекта тому, на кого наложил заклинание.

Условие: Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять. Это заклинание нельзя применять в военной кампании. При вступлении в военную кампанию снимите синюю ленту, заклинание завершилось.

**Текст карточки эффекта:** Вы неуязвимы для стрел и арбалетных болтов, пока носите синюю ленту. Во время ближайшего рассвета или заката заклинание закончится, снимите ленту и уничтожьте эту карточку. Заклинание не работает в военной кампании.

*Цена: 1, если маг использует заклинание на себя; 3, если на другого человека.*

### *Иммунитет к оглушению*

#### Эффект:

Маг, который знает это заклинание, не может быть оглушен, пока это заклинание не снято (например разрушением магии).

#### Условие:

Если заклинание было снято, то восстановить его можно не раньше чем через полчаса.

#### **<разрушаемое: 3>**

*Цена: 0*

### *Обезвредить глиф*

#### Эффект:

Позволяет снять охрannое заклинание типа «глиф» (выглядит как сертификат, в котором написано, что это глиф и что он делает). Для этого необходимо подойти к глифу вплотную и коснуться его. Сам глиф при этом не активируется. (Если на глифе написано что-то в духе «кто прочел этот глиф, тот ...», маг игнорирует этот эффект, если он тут же использует заклинание «Обезвредить глиф»).

*Цена: 2*

### *Обездвжнвающее слово*

#### Эффект:

Маг взрывает петарду, потом указывает на человека на расстоянии не далее 5 метров от него и кричит: «Замри». Человек должен замереть на 1 минуту (досчитать до ста). Его могут в это время убить, обезоружить и так далее. Он не может сопротивляться, если, например, у него забирают предмет из рук.

#### Условие:

Это заклинание не действует на магов и капитанов отрядов.

Это заклинание не действует в военной кампании.

*Цена: 2*

### *Огненный клинок*

#### Эффект:

Маг зачаровывает свое оружие или оружие одного из своих спутников. На клинок вешается красная лента. Теперь это оружие наносит повышенный урон (снимает 2 хита за удар). Заклинание действует 2 часа. Это заклинание применимо только к клинковому оружию, кроме ножей (к одноручным или двуручным мечам).

Если человек, вооруженный зачарованным оружием, отходит от мага больше, чем на 15 метров, заклинание рассеивается (не забудьте снять ленты с оружия).

#### Условие:

Это заклинание не работает в военной кампании (в локациях, участвующих в военной кампании, во время военной кампании). Если вы входите в военную кампанию с таким оружием — заклинание заканчивается, не забудьте снять ленты с оружия.

*Цена: 4*

### *Огненный шар*

#### Эффект:

Моделируется теннисным мячиком с привязанными к нему красными лентами. При попадании в человека (его оружие или щит) — вводит его в тяжелое ранение (снимает все хиты). В случае применения в военной кампании — убивает (можно респауниться с помощью ленты по обычным правилам).

Исключение: Взятые, маги Круга, чудовища и монстры. С них он снимает 2 хита.

При попадании по осадному оружию — выводит его из строя (не относится к таранам).

При попадании по воротам/мантелетам/разрушаемым стенам снимает с них 2 осадных хита.

Условие:

Это заклинание можно использовать как в военной кампании, так и вне ее.

В военной кампании обычный маг не может использовать это заклинание чаще, чем 2 раза за сражение. Взятые, маги Круга и чудовища могут использовать 3 раза за сражение.

*Цена: 2. В военной кампании цена уплачивается перед началом сражения. Если заклинание не будет использовано в бою, цена не возвращается, но заклинание остается готовым до конца военной кампании. Вне военной кампании цена уплачивается непосредственно перед применением.*

### *Оживление мертвеца*

Эффект:

Вы можете оживить свежий труп вашего павшего товарища или просто случайного человека. Весь процесс занимает не менее 5 минут. Это довольно длительный ритуал, который занимает время (в процессе которого на игрока наносится грим или надевается маска, чтобы он был похож на труп). После этого оживший мертвец сопровождает мага и выполняет его приказы в течение 2 часов. Мертвец имеет 2 хита, вне зависимости от доспеха. Если мертвец убит, он сразу рассыпается в прах (игрок уходит в мертвятник). Мертвец не может отходить от мага более, чем на 50 метров. Игрок должен отыгрывать походку мертвеца, замогильный голос и так далее. Мертвец довольно смутно помнит, кем он был при жизни, так что расспрашивать его о чем-то, что было, пока он был жив, — бессмысленно. В остальном он сохраняет некоторое подобие разума, достаточное, чтобы выполнять приказы или, например, передать устное сообщение.

Успех заклинания не гарантирован. Успешно заклинание или нет — решает игрок, который будет отыгрывать мертвеца. Однако он сообщает свое решение до того, как заклинание произнесено и цена уплачена.

Условие:

Любой маг может одновременно поднять только одного мертвеца. Кроме Взятых: они могут поднять сколько угодно. Это заклинание не работает в военной кампании. (В процессе военной кампании нельзя поднимать мертвецов).

**<разрушаемое: 3>** Разрушение заклинания превращает ожившего мертвеца обратно в обычный труп.

*Цена: 2*

## *Пламя истины*

### Эффект:

Это заклинание можно применять только в помещении. Маг зажигает свечу. Пока свеча горит, никто из тех, кто находится в помещении не более, чем в 5 метрах от мага, включая самого мага, не ов Кургаможет солгать (но можно молчать и не отвечать на вопросы). Маг должен громко объявить эффект заклинания так, чтобы все присутствующие в помещении слышали.

Если кто-то задует свечу или вынесет ее из помещения — действие заклинания заканчивается.

### Условие:

Заклинание не действует на Взятых, магов Круга и чудовищ.

*Цена: 2*

## *Починка*

### Эффект:

Маг касается поврежденной осадной машины и зажигает бенгальский огонь. Пока огонь горит, мага можно атаковать, сам маг при этом должен продолжать касаться объекта. Если огонь догорел и маг все еще дееспособен (не убит и не в тяжелом ранении), то осадная машина восстанавливает 10 осадных хитов.

### Условие:

Это заклинание можно использовать как во время военной кампании, так и вне ее.

Для использования этого заклинания в сражении маг должен быть одет в доспех, допущенный до участия в военной кампании.

*Цена: 3*

## *Призрачное оружие*

### Эффект:

Это заклинание действует только против монстров Курганья. Маг зачаровывает свое оружие или оружие одного из своих спутников. На оружие вешается синяя лента. Теперь этим оружием можно наносить урон монстрам в Курганье при попадании в конечности, а не только в корпус, как обычно.

### Условие:

При выходе из Курганья заклинание рассеивается, не забудьте снять ленты с оружия. Если человек, вооруженный зачарованным оружием, отходит от мага больше, чем на 10 метров, заклинание также рассеивается.

Если заклинание использовано вне Курганья и владелец оружия не зашёл в Курганье, заклинание рассеивается на рассвете.

*Цена: 3*

### *Призрачный удар*

Эффект:

Это заклинание действует только против монстров Курганья (но не против других людей, даже если вы встретите их в Курганах).

Моделируется теннисным мячиком с привязанными к нему синими лентами. При попадании в монстра Курганья (в любую часть тела, его оружие или щит) снимает с него 5 хитов.

Это заклинание заряжается «заранее». Маг уплачивает цену (тратит магическую силу) и подготавливает снаряд. После этого он может использовать его в любой момент. Процесс подготовки снаряда должен занимать не менее 1 минуты и его нельзя делать в бою.

Условие:

Одновременно может быть подготовлен только один снаряд. Если подготовленный снаряд не пригодился, он теряет свою силу при выходе из Курганья. Потраченная сила не возвращается.

Это заклинание не действует в военной кампании и не наносит урона людям. Если снаряд был подготовлен вне Курганья и маг не заходил в Курганье, заклинание рассеивается на рассвете.

*Цена: 2*

### *Приказ*

Эффект:

Маг взрывает петарду, потом указывает на человека на расстоянии не более 5 метров от него и кричит: «Приказываю — [тут не больше трех слов]». Человек должен выполнить этот приказ максимально конкретно. Например: «Приказываю — бросай оружие», или «Приказываю — упади на землю», или «Приказываю — убегай». Если действие продолжительное, то выполнять его нужно не более 30 секунд (можно считать в уме до 60).

Условие:

Это заклинание не действует на магов и капитанов отрядов.

Это заклинание не действует в военной кампании.

*Цена: 2*

### *Проклятие дезертирства*

Эффект:

Это проклятие работает сразу на целый отряд. Чтобы проклясть отряд, надо коснуться в небоевой ситуации одного из специальных членов отряда: капитана, летописца, плакальщика или заместителя любого из них. При наложении проклятия маг выдает жертве карточку с описанием эффекта, на которой он должен заранее написать свое имя (общезвестное) и названия отряда. Например: Гоблин из Черного Отряда.

Жертва обязана отнести эту карточку к отрядной летописи и вложить в нее, уведомив об этом летописца и плакальщика. При возможности магу, наложившему это проклятие, также стоит уведомить об этом мастеров.

Условие:

Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять. Заклинание нельзя применять во время военной кампании на отряды, участвующие в ней. Заклинание можно применять только ночью (во время ночной боевки).

**Текст карточки эффекта:** Ваш отряд проклят проклятием дезертирства. Вложите этот чип в вашу отрядную летопись. Если к 3 часам следующего дня вы не снимите это проклятие, то ваш отряд потеряет двух кровников. После этого проклятие закончится, верните карточку мастерам.

Снять проклятие можно либо заклинанием «Снять проклятие», либо убив (добив, но не обязательно черной меткой) мага наложившего заклинание.

*Цена: 2*

### *Проклятие пацифизма*

Эффект:

Маг может наложить проклятие на человека, которого он коснулся. Это заклинание не работает в боевой ситуации (против человека, в руках которого оружие, и он готов к бою). При наложении проклятия маг выдает жертве карточку с описанием эффекта.

Условие:

Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять. Заклинание не действует на Взятых, магов Круга и чудовищ.

Это заклинание нельзя накладывать на людей, участвующих в военной кампании.

**Текст карточки эффекта:** Вы прокляты. Вы не можете атаковать первым. Даже если кто-то напал на ваших друзей, или вам приказали, вы не можете драться, пока он не атаковал лично вас. Снять проклятие можно заклинанием «Снять проклятие». Оно само прекратит действовать после ближайшего заката или рассвета. На одном человеке одновременно не может быть больше одного проклятия пацифизма.

*Цена: 2*

### *Разрушение магии*

Эффект:

Данное заклинание разрушает один магический эффект или предмет, на котором указана цена разрушения. Если цена не указана, значит этот эффект (предмет) нельзя разрушить разрушением магии. Маг должен коснуться объекта, на который наложен разрушаемый эффект. Цена разрушения в единицах силы равна цене разрушения, указанной на эффекте (предмете).

Эту цену должен уплатить сам маг, который производит разрушение. Разрушать магию «в складчину» нельзя.

Условие:

Не работает в военной кампании.

*Цена: равна цене разрушения, указанной на эффекте (предмете).*

### *Регенерация*

Эффект:

Маг зажигает бенгальский огонь. После того, как огонь прогорит, маг восстанавливает **себе** 3 хита (но не больше максимума).

*Цена: 2*

### *Сила духа*

Эффект:

Маг может наложить это заклинание на человека, которого он коснулся. При наложении заклинания тому, на кого наложили заклинание, выдается карточка с описанием эффекта.

Условие:

Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять.

**Текст карточки эффекта:** Вы можете игнорировать эффекты пыток (обязанность отвечать на вопросы правдиво). Во время ближайшего рассвета или заката это заклинание прекратит свое действие. Уничтожьте эту карточку.

**<разрушаемое: 5>**

*Цена: 1*

### *Снять проклятие*

Эффект:

Позволяет снять любое магическое проклятие (проклятие, наложенное с помощью магии, от него должна быть карточка проклятия). Проклятие перестает действовать, а его карточка уничтожается. В проклятии может быть написано «Не снимается снятием проклятия». Такое проклятие снять нельзя. Также в некоторых случаях этим заклинанием можно снять какие-то другие проклятия (если вы встретились с таким — уточните у мастера региональщика).

*Цена: 3*

*Тлен*

Эффект:

Это заклинание накладывается только на человека, находящегося при смерти (в тяжелом ранении). Маг зажигает бенгальский огонь и, пока он горит, касается жертвы. Когда огонь догорит, жертва умирает, ее тело истлевает и становится жутким полуразложившимся трупом. При наложении заклинания маг выдает жертве карточку с описанием эффекта.

Условие:

Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять.

**Текст карточки эффекта: Черная метка.** Персонаж добит и не может вернуться в игру/спастись от смерти, используя кровника.

*Цена: 2*

*Ужас*

Эффект:

Маг взрывает петарду, потом указывает на человека на расстоянии не более 5 метров от него и кричит: «Беги в ужасе!». Человек должен убегать в ужасе прочь от мага в течение следующих 5 минут. Можно кричать от страха, главное, не останавливаться.

Условие:

Это заклинание не действует на магов и капитанов отрядов.

Это заклинание не действует в военной кампании.

*Цена: 2*

Могущественные заклинания

Эти заклинания могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Армия мертвых*

Эффект:

Мертвецы встают и присоединяются к отряду. Это добавляет 2 ленты респауна на знамя отряда. Нельзя применить это заклинание дважды на один отряд (даже если это делают разные маги). Маг не может применять это заклинание чаще, чем 1 раз за военную кампанию.

Дополнительные ленты, полученные таким образом, сохраняются до конца текущей военной кампании (если не потрачены в бою раньше).



Чтобы сотворить это заклинание, необходимо публично принести в жертву воина из вражеского отряда типа «котерия». Не менее половины бойцов усиливаемого отряда должны принимать участие в жертвоприношении. (Кого считать воином и какой отряд вражеским — на усмотрение и отыгрыш мага, если есть сомнения — уточните у вашего региональщика, если жертва слишком жалкая, то заклинание может дать меньше лент или не дать вовсе.)

Если тот, кого приносят в жертву, — капитан вражеского отряда типа «котерия», то заклинание добавляет не 2, а 3 ленты респауна.

Это заклинание несовместимо с заклинанием «Неутомимые солдаты».

Условие:

Данное заклинание можно использовать только в момент формирования армии на плацу крепости.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 4*

*Боевая форма*

Эффект:

Маг принимает боевую форму. В боевой форме он имеет 10 хитов и иммунитет к стрелковому оружию. Использование этого заклинания требует дополнительного антуража: шлема с рогами, плаща, яркого фиолетового бурлета на шлем. Также оно требует доспеха (защиты), соответствующего требованиям для участия в военной кампании. Применение этого заклинания занимает время не менее 5 минут (во время которых маг надевает указанные элементы антуража).

Условие:

Это заклинание действует только в военной кампании. Заклинание можно применять заранее, но не раньше, чем за 2 часа до начала военной кампании. Его эффект проявится в момент входа мага в военную кампанию. После завершения военной кампании оно закончится.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 5*

*Высшее разрушение магии*

Эффект:

Целью данного заклинания является предмет или человек, которого маг должен коснуться.

Заклинание разрушает всю магию, которая есть на этом предмете или человеке. Заклинание разрушает только те эффекты (предметы), которые имеют цену разрушения, при этом сама цена разрушения не важна. Если цена не указана, значит этот эффект (предмет) нельзя разрушить высшим разрушением магии.

Также это заклинание может разрушать разные эффекты, не являющиеся заклинаниями или предметами, но это не гарантировано (на усмотрение мастера).

Условие:

Это заклинание не действует в военной кампании.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 3*

*Гневные духи*

Эффект:

С помощью этого заклинания маг призывает жутких призраков на определенной контрольной точке (КТ). Для этого маг должен прийти на точку заранее, до начала военной кампании, но не раньше, чем за 2 часа до ее начала. Там он зажигает бенгальский огонь и после того, как огонь догорит, наклеивает карточку эффекта с помощью скотча на табличку с названием КТ или, если ее нет, на максимально заметное место на КТ. Призраки напрямую не наносят урона, но их действия увеличивают время захвата КТ на 5 минут. Призраки не складываются. Если на КТ наклеено несколько таких карточек — работает только один из них. В конце военной кампании маршалы снимают все такие чипы с КТ.

Условие:

Один маг может призвать призраков только один раз на военную кампанию (соответственно — 2 в день). Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

**Текст карточки эффекта:** Призраки: время захвата этой КТ увеличено на 5 минут.

*Цена: 2*

*Гниль*

Эффект:

С помощью этого заклинания маг может с помощью гнили ослабить ворота крепости. Для этого маг должен прийти к крепости заранее, до начала военной кампании, но не раньше, чем за 2 часа до ее начала. Там он зажигает бенгальский огонь и после того, как огонь догорит, наклеивает карточку эффекта с помощью скотча на ворота крепости на максимально заметное место. Эффекты гнили не складываются. Если на ворота наклеено несколько таких карточек — работает только один из них.

В конце военной кампании маршалы снимают все такие чипы с ворот.

Условие:

Один маг может создать только одну гниль на военную кампанию (соответственно 2 в день). Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

**Текст карточки эффекта:** Гниль: количество осадных хитов у ворот снижено на 15.

*Цена: 3*

### *Доспех тьмы*

Эффект:

Маг накладывает чары на доспех. Доспех тьмы имеет все свойства полного доспеха (5 хитов, иммунитет к стрелам и одноручным мечам). Необходимо надеть маркер полного доспеха.

Это заклинание накладывается перед началом военной кампании (не раньше, чем за 2 часа до ее начала) и заканчивается вместе с военной кампанией. Наложив заклинание, маг отдает специальную карточку «Доспех тьмы» бойцу, чей доспех он зачаровал. После конца военной кампании заклинание заканчивается, и боец возвращает карточку магу (или если боец умер — то игротеху мертвятника).

Условие:

Это заклинание работает только во время военной кампании.

Маг может зачаровать таким образом только один доспех в военную кампанию.

Если карточка не вернулась к магу, то он должен потратить еще 3 единицы магической силы, чтобы получить новую.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 3*

### *Землетрясение*

Эффект:

С помощью этого заклинания маг может создать разрушения на определенной контрольной точке (КТ). Для этого маг должен прийти на точку заранее, до начала военной кампании, но не раньше, чем за 2 часа до ее начала. Там он зажигает бенгальский огонь и после того, как огонь догорит, наклеивает карточку эффекта с помощью скотча на табличку с названием КТ или, если ее нет, то на максимально заметное место на КТ. Разрушения не складываются. Если на КТ наклеено несколько таких карточек — работает только один из них. В конце военной кампании маршалы снимают все такие чипы с КТ.

Условие:

Один маг может использовать только одно землетрясение на военную кампанию (соответственно 2 в день).

Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

**Текст карточки эффекта:** Разрушения: время захвата этой КТ уменьшено на 5 минут.

*Цена: 2*

*Лишение воли*

Эффект:

Маг взрывает петарду, потом указывает на человека в пределах 5 метров от него и говорит: «Подчинись». Человек превращается в безвольную куклу. Его могут в это время убить, обезоружить и так далее. Он не может сопротивляться, если, например, у него забирают предмет из рук. Он идет туда, куда его ведут, выполняет простые приказы, отвечает правдиво на вопросы (но не очень подробно). Его нельзя заставить драться или делать что-то сложное, только простые действия («иди», «стой», «молчи» и пр.). Жертву можно заставить, например, зарезать беспомощного человека, который не сопротивляется. Жертва заклинания остается в таком состоянии, пока маг не удалился от нее более, чем на 50 метров, или не скрылся из виду. Если маг ушел, жертва освобождается. (Но если про жертву все забыли, и долго ничего не происходит, то можно пытаться сбежать по обычным правилам плена.) В любом случае таким образом нельзя удерживать жертву больше двух часов.

Условие:

Это заклинание не действует на магов и летописцев.

Это заклинание не действует в военной кампании.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

**<разрушаемое: 4>**

*Цена: 4*

*Неутомимые солдаты*

Эффект:

Маг усиливает отряд, делая его бойцов более стойкими. Это добавляет 1 ленту респавна на знамя отряда. Нельзя применить это заклинание дважды на один отряд (даже если это делают разные маги). Маг не может применять это заклинание чаще, чем 1 раз за военную кампанию.

Дополнительные ленты, полученные таким образом, сохраняются до конца текущей военной кампании (если не потрачены в бою раньше).

Условие:

Данное заклинание можно использовать только в момент формирования армии на плацу крепости.

Это заклинание несовместимо с заклинанием «Армия мертвых». На отряд не могут воздействовать оба одновременно.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 4*

### *Огненный дождь*

Эффект:

Заклинание применимо только в сражении (в военной кампании).

Маг зажигает красный фальшфейер. Пока фальшфейер горит, мага нельзя атаковать и приближаться к нему ближе, чем на 2 метра. Все (и враги, и союзники) в этот момент должны отойти от мага на 2 метра назад.

Сам маг в это время не может ходить, драться или использовать другие заклинания. Но может говорить (например, отдавать приказания и так далее). По окончании горения фальшфейера армия противника теряет 2 ленты. (Маршал снимает 2 ленты со знамени, если знамен несколько, с того, где больше лент, на усмотрение маршала). При этом бой продолжается, это не таймстоп.

Условие:

Это заклинание может быть использовано одним магом только **один раз за всю военную кампанию**.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 5*

### *Окаменение*

Эффект:

С помощью этого заклинания маг может усилить ворота крепости. Для этого маг должен прийти к крепости заранее, до начала военной кампании, но не раньше, чем за 2 часа до ее начала. Там он зажигает бенгальский огонь и после того, как огонь догорит, наклеивает карточку эффекта с помощью скотча на ворота крепости на максимально заметное место. Эффекты окаменения не складываются. Если на ворота наклеено несколько таких карточек — работает только один из них. В конце военной кампании маршалы снимают все такие чипы с ворот.

Условие:

Один маг может создать только одно окаменение на военную кампанию (соответственно 2 в день).

Если карточки эффекта закончились, заклинание больше нельзя применять.

Данное заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

**Текст карточки эффекта:** Окаменение: количество осадных хитов у ворот увеличено на 15.

*Цена: 3*

### *Прорастающие кости*

#### Эффект:

Маг касается ворот или другого укрепления, у которого есть осадные хиты, и зажигает бенгальский огонь. Пока огонь горит, мага можно атаковать, сам маг при этом должен продолжать касаться объекта. Если огонь догорел и маг все еще дееспособен (не убит и не в тяжране), то объект восстанавливает 10 осадных хитов. Кости вырастают из земли и укрепляют его.

#### Условие:

Маг может использовать это заклинание только один раз за военную кампанию.

Для использования этого заклинания маг должен быть одет в доспех, допущенный до участия в военной кампании.

Это заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 3*

### *Слово власти*

#### Эффект:

Маг взрывает петарду, потом указывает на человека в пределах 5 метров от него и говорит: «Слово власти: замри». Человек должен замереть. Его могут в это время убить, обезоружить и так далее. Он не может сопротивляться, если, например, у него забирают предмет из рук. Жертва заклинания остается в таком состоянии, пока маг не удалился от нее больше, чем на 50 метров, или не скрылся из виду. Если маг ушел, жертва освобождается.

#### Условие:

Если маг долго остается рядом, но про жертву все забыли, и долго (более получаса) ничего не происходит, то можно сбежать по обычным правилам плена. В любом случае заклинание не может продлиться больше двух часов.

Это заклинание не действует на Взятых, магов Круга и чудовищ, а также персонажей игроков-детей.

Это заклинание не действует в военной кампании.

Это заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 2*

### *Телепортация*

#### Эффект:

Это могущественное заклинание действует только на военной кампании.

Маг может переместить один **отряд** либо в крепость, либо из крепости наружу, либо с одной стороны водной преграды на другую. Этот процесс контролируется маршалом

боевки. Маршал выбирает конкретную точку выхода из телепорта и проводит туда телепортируемый отряд (игроки которого идут с поднятым вверх оружием). Когда все собрались, маршал дает сигнал и отходит. С этого момента телепортировавшийся отряд может начинать действовать (атаковать или быть атакованным).

Условие:

В процессе телепорта никакого тайм-стопа нет, все остальные игроки, не участвующие в телепорте, могут продолжать сражение.

Маг, использовавший заклинание телепорта, может переместиться вместе с отрядом или остаться на месте по своему выбору.

Это заклинание не перемещает знамя (точку респауна) отряда. Только сам отряд.

Это заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 5*

#### *Ужасающий дым*

Эффект:

Маг зажигает дымовую шашку и бросает ее на землю не дальше, чем на 5 метров от себя (нельзя бросать непосредственно в людей). Все, кто попал в дым, обязаны в ужасе отступить (можно организованно пятиться, не обязательно бежать, но маршал по боевке может «посадить» тех бойцов, кто, по его мнению, игнорирует дым и отступает недостаточно быстро). Заклинание действует, пока дым не рассеется.

В качестве дымовой шашки можно использовать стандартный белый или черный «футбольный» дым с временем горения не более 1 минуты.

Условие:

В военной кампании цена уплачивается перед началом сражения, если заклинание не будет использовано в бою, цена не возвращается, но заклинание остается готовым до конца кампании.

Это заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 4*

#### *Управление водой*

Эффект:

Маг создает или уничтожает участок воды (на свой выбор) размером 1.5x2 м в специальных местах на Контрольных точках. Области земли, на которые возможно подобное воздействие, отмечены тканью зелёного цвета и являются частью «рек». Таким образом осушение создает мост шириной 2 метра. Нельзя создать воду на участке, на котором кто-то стоит. Контрольная Точка может принадлежать кому угодно. Эффект заклинания сохраняется, пока не применят его обратное свойство.

Условие:

Заклинание должно быть наложено в присутствии мастера (только мастер может убирать/возвращать участки ткани).

Маг должен коснуться создаваемой (разрушаемой) воды.

Это заклинание можно применять как на ВК (даже во время сражения), так и заранее.

Это заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 3*

### *Чудовищная живучесть*

Это заклинание позволяет магу повысить свою живучесть. Его количество хитов становится равным 5. Это личные хиты, они снимаются и восстанавливаются по обычным правилам. Эффект этого заклинания виден всем. Маг должен надеть фиолетовую ленту (и снять ее, когда заклинание закончится). Если у мага по каким-то причинам уже 5 или больше хитов (например за счет доспехов), то это заклинание не действует. Доспехи и другая магия не добавляют хитов магу, находящемуся под действием этого заклинания.

Заклинание заканчивается в тот момент, когда наступает одно из следующих событий:

закат, рассвет, начало военной кампании (даже если маг в ней не участвует).

Условие:

Это заклинание не действует в военной кампании. Если маг под действием этого заклинания принимает участие в военной кампании — оно немедленно заканчивается (не забудьте снять ленту).

Это заклинание могут применять только Взятые, маги Круга и чудовища.

*Цена: 4*

## Магические знаки и получение новых заклинаний

Мы предполагаем, что у опытных магов (не учеников) на старте уже будут основные, необходимые для выполнения их задач заклинания. Поиск и исследование новых заклинаний — трудное и затратное занятие. Поэтому вряд ли, скажем, у магов активных боевых отрядов и тех, кто активно занимается политикой и войной, будут время и ресурсы на то, чтобы заниматься исследованиями. Тем более не будет на это времени у магов Круга и Взятых (да им и не нужно). Однако мы не ограничиваем модельно возможность заниматься исследованиями ни для кого, понимая, что игра порой складывается самым непредсказуемым образом.

Если вы едете магом-исследователем, то должны быть готовы к тому, что существенная часть ваших сил уйдет на поиск новых магических знаний, поэтому не берите на себя слишком много обязательств в других областях.

Любое заклинание является комбинацией определенного набора знаков. Знаки, из которых можно собирать заклинания, будут разбросаны по игре в разных местах (это будут деревяшки или карточки специального вида с написанным на них знаком). Что-то



будет в данжах, что-то, возможно, в библиотеке, быть может, что-то удастся купить у заморских торговцев или достать еще где-то.

Знаки — это игровые предметы. Их можно отнять, продать, потерять и так далее.

Если маг собрал какую-то комбинацию знаков, которая, как ему кажется, должна означать заклинание, он должен подойти к мастеру по магии или его помощнику. Не надо караулить мастера на улице и на военных кампаниях. Для этого будет специальная точка в городе (в квартале Ловушка). Кроме этого мы постараемся как минимум раз в день проходить по локациям вне Роз (крепостям), чтобы маги могли провести свои исследования без посещения города Розы.

Обращаю ваше внимание, что даже если вы идете куда-то поговорить с мастером по магии, — перемещения по игровой территории происходят по игре.

Далее маг отдает мастеру свою комбинацию знаков и тратит 1 единицу силы. Если комбинация верная, то взамен он получает карточку заклинания. Если неверная, мастер забирает один или два знака и возвращает остальное магу. В некоторых случаях единицу силы вам также могут вернуть, условия этого известны мастеру.

«Угадать» заклинание таким образом практически невозможно. Большинство комбинаций знаков заклинаниями не являются. Общие принципы, как именно составляются заклинания, а также «формулы» конкретных заклинаний необходимо искать в игре.

В случае ошибочной комбинации мастер не дает ответы на вопросы вида «как же так, это точно верная комбинация, я сам видел, раньше работало» и так далее. Даже если мастер ошибся и что-то перепутал, это все равно происходит за счет мага. Магия — жестокая и непредсказуемая штука!

## Обучение магии

### Новые маги

Обучение магии с нуля возможно, но является довольно сложным процессом. Обучение магии занимает длительное время. Заниматься этим могут специальные учебные заведения (например, университет). Конкретную программу обучения придумывают учебные заведения и согласуют ее с мастерами (своим региональщиком и мастером по магии). В этом процессе обязательно должен быть элемент риска. Каждое такое учебное заведение может обучить за игру не более 5 магов. Если претендентов больше, то учебное заведение должно каким-то образом выбрать лучших. Это может быть экзамен, соревнование, жребий или поединок — зависит от системы обучения в конкретном месте. В конце первого дня обучения каждый ученик получает карточку безумия (они ещё не могут творить заклинания, но безумие уже есть). Таким образом, играть в студентов и обучение магии может любое количество человек, но магами из них станут только ограниченное количество за всю игру.

Свежеобученный маг становится магом-учеником и должен найти себе учителя — опытного мага для дальнейшего совершенствования.

Обучение магии — основной способ появления новых магов в игре. Убитый маг выходит из мертвятника в новой роли, и его новый персонаж, вполне вероятно, не будет магом.

## Маги-ученики

Есть те, кто начинают игру учениками мага. Ученик мага как и маг может творить заклинания. Также как и маг он подвержен безумию. Отличие ученика от опытного мага в том, что у него существенно меньше заклинаний и меньше количество магической силы.

Ученик может в ходе игры стать полноценным магом. Это повлияет на его количество магической силы, но не даст ему новых заклинаний. Новые заклинания он, как и любой маг, может получить с помощью магических исследований.

Чтобы закончить обучения и превратиться в полноценного мага, нужно выполнить следующие условия

Общие условия:

1. Нужно побыть учеником мага не менее 24 часов игры.
2. Должен быть учитель. Учителем должен быть полноценный маг, который напишет вам рекомендательное письмо. Письмо нельзя написать заранее. То есть на момент окончания вашего обучения учитель должен быть жив и все еще признавать вас своим учеником.

Кроме этого нужно выполнить **любые 2 разных** условия из нижеперечисленных:

1. С помощью модели исследований получить 2 новых заклинания.
2. Убить мага из чужой фракции (для крепостей) или из чужого квартала (для Роз). Вы должны добить его, но можно без черной метки. Именно мага, а не ученика (уточните у игрока после того, как вы убили персонажа, и расскажите своему региональщику).
3. Добыть предмет «амулет боевого мага Теллекурре» из Курганья.
4. Добыть «искру безумия» с помощью модели магических исследований.

После того, как выполнены все условия, необходимо обратиться к мастерам по магии, предъявить им доказательства ваших успехов. Тогда вы станете уже полноценным магом и ваш запас магической силы увеличится. Удачи!

Отдельно отмечу, что ученик мага совершенно не обязан всем этим заниматься. Он может играть в совсем другие вещи и оставаться учеником мага до конца игры. Это совершенно нормально.

## Свойства магов и их ограничения

Маг может носить доспехи, сражаться в бою и так далее. Никаких дополнительных ограничений на использование оружия и доспехов у мага нет.

У мага может быть книга заклинаний, где он хранит свои карточки заклинаний и знаки, но это не обязательно. Конструкция и оформление книги — на усмотрение игрока.

Если маг связан, оглушен или тяжело ранен, он не может использовать заклинания (кроме тех, где явно сказано в карточке, что можно). Но уже наложенные эффекты от этого не спадают.

У каждого мага есть истинное имя, которое он должен согласовать с мастерами. Взятый и магам Круга их истинные имена сообщают мастера. Если над магом совершают ритуал Именования, он теряет свою магическую силу и перестает быть магом.

Подробнее о правилах именования можно почитать в [правилах по Именованию](#)

## Карточка мага

У каждого мага будет карточка, в которой будет написано:

1. Его имя
2. Статус: ученик/отрядный маг/маг Круга/Взятый/прочее
3. Максимальное количество магической силы
4. Истинное имя (заклеено)

Если статус мага изменится (например, ученик прокачается до отрядного мага) или с помощью какого-либо предмета или эффекта маг увеличит общее количество магической силы, нужно, чтобы это изменение зафиксировал в карточке ваш региональный мастер (или мастер по магии).

Не показывайте вашу карточку мага другим игрокам. Она для вас и для мастеров.

## Антураж для моделирования заклинаний

Конкретные предметы, которые вам понадобятся, зависят от того, какие конкретно у вас будут заклинания (в самих заклинаниях написано). Но поскольку в ходе игры вы, возможно, откроете или как-то получите новые заклинания (и никто заранее не знает какие), то разумно иметь запас (благо ничего дорогого и сложного тут нет).

Счётчик магической силы — может быть чем угодно, что позволяет считать ее расход. Например, браслеты с бусинами или ожерелье из черепов или браслеты, которые надеваете с правой руки на левую и т.д.

Бенгальские огни — стандартные, размера 15-20 см. + Зажигалку.

Петарды не более корсара 1-2, пустые хлопушки без мишуры или лопающийся чеснок (например, [такие](#)) — в общем что-то, что дает отчётливый и громкий звук хлопка. Лучше всего классические петарды.

Взятый, чудовищам и некоторым магам Круга, которые планируют активно действовать на ВК, могут также понадобиться красные фальшфейеры и дымы: стандартный белый или черный «футбольный» дым с временем горения не более 1

минуты. Им также может быть нужна фиолетовая лента. Обычным магам всё это не понадобится.

Взятые, чудовища и маги Круга, которые планируют использовать боевую форму (опять же — по согласованию), — обратите внимание на правила по ВК, там прописано, как она должна выглядеть.

Прочие компоненты, которые могут понадобиться магу: теннисный мяч с красными ленточками (магам со специализацией «боевка»), теннисный мяч с синими лентами (тем, кто ходит в данжи, но это не очень частое заклинание), синие ленты (для данжей), красная лента, зеленая лента, грим или маска мертвеца (для тех, кто планирует заниматься некромантией), верёвка, диодные свечи, обычная свеча, скотч.

## Безумие

В мире Черного Отряда магия — это безумие. Считается, что нельзя быть магом и сохранять здравый рассудок. Безумие — черта, которую вы отыгрываете постоянно, если ваш персонаж маг или ученик мага.

Модельно отыгрыш безумия подкреплён специальными карточками безумия. У каждого мага, включая учеников, на игре будет специальная карточка безумия с заклеенными эффектами. Каждый день на закате маг открывает один эффект безумия. Безумие нужно отыгрывать. Это может быть как разовый эффект, например «ты должен пойти в Курганье, потому что голоса в голове велят тебе сделать так» или продолжительный «до следующей ночи ты боишься оставаться один, ведь тени охотятся за тобой». А может даже постоянный, который действует до конца игры: «каждый раз когда ты о чем-то говоришь с незнакомым (малознакомым) человеком, ты должен сказать ему что-то неприятное для него: про какой-то недостаток его внешности или его манеру речи, социальное положение, поведение и так далее». Эффекты внутри карточки интерпретируются максимально близко к тексту, однако могут быть стилистически окрашены в основное безумие вашего персонажа. Например: маг Лепеха, у которого две личности, будет валить на вторую все злые поступки из карточки, а сам Лепеха будет «совсем ни в чем невиноватый».

Исключения:

У жрецов нет безумия. Вместо этого они должны соблюдать правила и ограничения своего культа.

У Взятых и некоторых других могущественных магов — отдельная модель безумия, без карточек, основанная на взаимодействии со специальными игротехами.

## Магия и военные кампании

Магия используется в боевке тремя способами

1. **Косвенные воздействия** (самый простой — дать бойцу дополнительный хит на время кампании). Такие воздействия производятся сразу перед боем или сразу после боя и как-то влияют на ТТХ бойцов. Но не обязательно: например, может быть заклинание, которое кастуется перед боем или даже перед началом

кампании (например, заклинание, добавляющие ленты респавна армии, необходимо использовать в момент формирования армии).

2. **Прямые боевые заклинания** (например, теннисный мячик с ленточками, который при попадании в бойца или щит убивает его).
3. **Стратегические заклинания** и противодействие им. Эти действия производятся, как правило, заранее, перед началом боя. Иногда для этого требуется, чтобы маг до начала кампании посетил место будущего сражения и сотворил там заклинание. Примеры таких эффектов:
  - a. Добавить лент своей армии / уничтожить часть лент чужой армии
  - b. Добавить хитов своим воротам, снять хиты с ворот противника
  - c. Увеличить/уменьшить время захвата контрольной точки

Стратегические заклинания доступны только очень небольшому количеству магов, и умение персонажа ими владеть зависит не только от его личной силы. Планируя масштабные военные действия, стоит заручиться поддержкой хотя бы одного такого мага.

В заклинаниях, которые действуют в военных кампаниях, это будет написано явно.

**Также работает важное ограничение: в военной кампании могут участвовать только те маги, чей отряд участвует в этом бою. Маг без отряда не может использовать магию в этой кампании. Есть несколько исключений — например, Взятые, Властелин, Госпожа и некоторые другие. Им об этом будет сообщено отдельно.**

## Магические предметы

### Маркировка и свойства магических предметов

Каждый магический предмет имеет сертификат с номером — обязательное условие. Если вы забрали или купили у кого-то такой предмет, и сертификат к нему не прикреплен, то требуйте его у владельца. Если сертификата нет, то, вероятно, предмет не магический (не относится к модели магии).

Кроме номера на сертификате может быть описание того, что делает предмет (либо на основном сертификате предмета, либо на дополнительной карточке). Если такого описания нет — свойства предмета неизвестны. Маги и жрецы могут пытаться их узнать с помощью специального заклинания «Определение магической сущности».

Некоторые предметы имеют постоянное действие или срабатывают, как только кто-то их коснется. Это должно быть написано в сертификате предмета. Если вы где-то взяли магический предмет, обязательно прочитайте его сертификат и следуйте инструкциям.

Если номера нет, но вы почему-то уверены, что этот предмет — магический, можете попробовать применить к нему заклинание «Определение магической сущности», но, скорее всего, оно не сработает. Также бывают могущественные артефакты, эффект

которых невозможно определить даже с помощью заклинания «Определение магической сущности». В этом случае нужно искать дополнительную информацию в игре.

## Летающие ковры

Могущественные маги древности (известные как Взятые) умеют использовать летающие ковры. Летающий ковер — это древний артефакт времен Владычества. Ковер моделируется ковром (или плотной тканью) размером не менее 1 x 0,5 м. Ковёр нельзя убирать в сумку, но можно носить свёрнутым под мышкой. Ковер — это магический предмет. Его можно забрать у мага, если маг не оказывает сопротивления (стрелять в ковер или бить его оружием бесполезно).

Не любой маг может летать на ковре, а только тот, кто знает заклинание «Управление ковром».

На ковре кроме самого мага может лететь еще до трех человек. В этом случае они держатся за углы ковра и несут его. Если маг летит один — он должен поднять ковер над собой как знамя. Ковер должно быть видно издали, нельзя летать на ковре, если он у вас свернут в рулон под мышкой. Ковер надо нести на высоте не менее полуметра от земли так чтобы было четко понятно, что он летит. При посадке ковер кладется на землю. Только после этого пассажиры и маг могут с него сходить (отпускать) и совершать какие-то действия на земле.

Летящего на ковре мага нельзя атаковать никаким оружием (включая луки и магию). Те, кто находятся на ковре, также не могут атаковать людей внизу.

Посадка на ковер занимает минуту. Все участники полета должны собраться, держась за **лежащий на земле ковер**, и маг, управляющий ковром, должен подождать минуту и только после этого взлетать. В боевой или около боевой ситуации — должен считать до ста вслух, когда собирается взлететь, чтобы все понимали, насколько высоко он успел подняться. После взлета участники полета поднимают ковер с земли, чтобы всем было понятно, что ковер взлетел и атаковать его пассажиров нельзя. Пока ковер не взлетел, тех, кто собирается на нем улететь, можно атаковать оружием и магией.

Спрыгивать с летящего ковра нельзя (точнее, можно сразу в мертвятник). Есть специальное крайне редкое умение — высадить пассажира с ковра без посадки самого ковра. Его маркер — громко сказать «Мгновенная высадка!». Сам Взятый при этом остается на ковре. Большинство Взятых этим умением не обладают.

На ковре можно перелетать через стены (проходить под нетканку), если за стенами по игре открытое пространство. То есть можно так попасть в город или крепость, но нельзя попасть внутрь здания.

Говорят, что теоретически научиться управлять ковром может любой маг. Но на практике такие случаи достоверно не известны. (Ходят слухи, что на ковре видели одного из магов мятежников.)

Также считается, что секрет изготовления ковров утерян при падении Владычества. А все сохранившиеся ковры — с тех времен. Уничтожить волшебный ковер крайне сложно (возможно, и вообще нельзя).

## Предметы и эффекты, которые влияют на запас магической силы

«Предмет **восстанавливает** X магической силы» — значит, что вы можете использовать его, чтобы восстановить потраченную магическую силу, но не выше максимума. Например, если вы потратили 2 единицы силы, а предмет восстанавливает 3, то 1 единица силы пропадет впустую.

«Предмет **добавляет** X магической силы» — значит, что вы можете использовать его, чтобы восстановить потраченную магическую силу или даже получить силу выше вашего максимума. Например, если вы потратили 2 единицы силы, а предмет добавляет 3, то он восстановит вам 2 единицы (до максимума) и добавит 1 сверх максимума. Когда вы будете тратить магическую силу, сначала потратится «дополнительная», если она у вас есть, и уже потом ваша.

«Предмет **увеличивает** магическую силу мага на X» — вы увеличиваете ваше максимальное **и текущее** количество магической силы на X. Например, предмет увеличивает магическую силу мага на 3. Ваше максимальное значение магической силы 5 а текущее 3 (2 потрачено). После применения этого предмета, ваше максимальное значение магической силы стало 8, а текущее 6 (2 потрачено). Напоминаю, что если ваш максимум магической силы изменился (по любой причине) вам надо подойти к мастеру, чтобы он внес исправления в вашу карточку мага.

# Правила по Именованию

*«Имя — это плеть, имя — это цепь.  
Сними его — и тьма поглотит тебя».*

У каждого человека в мире игры есть истинное имя. В общем случае это имя, которое дала ему мать при рождении. Иногда это имя, которое он взял себе сам в какой-то поворотный момент своей жизни. Но всегда это имя, которое он получил до того, как обрел магические способности.

Все народы северного и южного континента полагают, что знание истинного имени дает над человеком особую власть: например, его становится проще проклясть. Представители некоторых народов носят на себе амулеты, которые в том или ином виде отражают их истинное имя, и считают, что это защищает их от демонов и иных темных сил. В провинции Клин при проведении значимых обрядов (например, заключении брака) принято обмениваться истинными именами друг с другом и со свидетелями.

Мы призываем наших игроков:

- обмениваться персонажными истинными именами с теми, кому доверяете;
- на свадьбах, похоронах и клятвах произносить истинные имена;
- предвзято и дурно относиться к тем, у кого нет ни имени, ни прозвища — это вовсе нелюди! По старому закону вообще никто не нес никакого ответа за убийство такого изгоя!

Всем известно, что имена обладают особой властью над магами. Колдун, поименованный с использованием особой ритуальной формулы, полностью теряет свои магические способности (хоть и не исцеляется от присущего магам безумия). Говорят, что есть пути к тому, чтобы утраченные способности вернуть, но они невероятно сложны и теряются в глубине веков.

У каждого человека есть истинное имя. Но мастерская группа контролирует только имена магов и их учеников. **Если вы маг или ученик мага, вам нужно вписать их в форму заявки до 21.07**, или их впишем за вас мы, и окажется, что любимая мама назвала вас Крохотный Стручок или Гусья Жопка.

## Ритуал Именования — свитки

Именованье — ритуал, позволяющий лишить мага его силы, раскрыв истинное имя. Успешное именование лишает мага всех магических способностей.

Для именования мага вам нужен особый ритуальный компонент «Свиток именования». Это зачипованный лист бумаги с надписью «Свиток именования», содержащий в себе список вопросов, касающихся истории нашего сеттинга и/или конкретного мага. Кроме вопросов там могут быть описаны необходимые для выполнения условия или список предметов, обязательных для обнаружения.



Например:

#### **Свиток именования Госпожи**

- Сколько мужей было у Госпожи?
- Как назывался любимый бордель Властелина?
- Как зовут первенца Властелина и Госпожи?
- На кого из Взятых больше всего похожи дети Властелина?
- Отыщите кольцо, которое подарил Властелин своей жене.
- Назовите актуальную форму правления в городе Розы.

Вопросы могут быть с подвохом.

#### **Свиток именования** (подойдет для именования любого отрядного мага)

- Как называется континент, на котором находится провинция Клин?
- Как называется отряд того мага, которого вы хотите поименовать?
- Сколько внутренних демонов пожирают душу мага и приносят безумие согласно современному философскому учению?
- Кто придумал ритуал именования?

В рамках нашего сеттинга свитки — специальные артефакты, природа которых спорна и мало кому известна. Первые свитки были созданы летописцами отрядов телекурре Облачного Леса.

Искать свитки нужно по игре. Они могут быть трофеями, предметами торга или ценными находками и т.д.

Ваша задача — ответить на все вопросы на свитке правильно.

Заполнив такой свиток (физически вписав в него ответы), вы приносите его региональному мастеру, если речь идет об отрядных магах, или на большую мастерку главному мастеру по сюжету Сказке — и взамен получаете предполагаемое имя мага.

Правильное это имя или нет — вы узнаете, только попробовав именовать мага.

Если вы откуда-то еще узнали Истинное имя мага, то можете попробовать его именовать и без всякого свитка.

Жреца именовать можно, но бесполезно. Силу он от этого не теряет ;)

## **Механика Именования**

#### **ВАЖНО! Обычные свитки подходят только для отрядных магов.**

Если вы хотите именовать Взятого, мага Круга, Госпожу или иное чудовище — вам потребуется именной свиток (на нем прямо будет написано «Свиток именования Хромого» или «Свиток именования Перо»).

Для того, чтобы лишить мага силы, вы должны подойти к нему на расстояние не более пяти шагов и громко сказать «Истинно именую тебя», после чего назвать имя мага.

Именование требует сосредоточения и его нельзя провести, если именуемый или именуемый находятся в боевой ситуации. Именовывать во время военной кампании можно, но не в процессе боя и без спама.

Категорически запрещается спасать от именованной атаки по **цели именованной**, чтобы создать препятствующую боевую обстановку.

- Если это имя верное — маг лишается своих магических сил и должен ответить вам: «Это истина».
- Если это имя неверное, маг отвечает: «Это ложь», после чего именуемый падает в тяжелом ранении.

# Правила по Религии

Правила по религии на нашей игре делятся на два блока:

- игромеханические правила работы жрецов и развития отрядов типа «культ»;
- сюжетная составляющая.

Механика религии опирается на коллектив. Если маги могут развиваться в индивидуальном порядке, то в случае жрецов и их отрядов работает принцип коллективной ответственности. Об этом читайте ниже.

На нашей игре верующие разделены условно на три типа и могут поклоняться ТОЛЬКО одному богу (хотя чтить можно многих, но конкретный покровитель будет единственный), независимо от пантеона:

1. Культы живых божеств.
2. Искатели (служат не обязательно богам, могут следовать идее или явлению).
3. Культ Кометы.

Первые поклоняются одному из двух существующих живых божеств: Властелину или Госпоже. При этом они отрицают божественность любых сущностей кроме их объекта поклонения.

Культы Властелина и Госпожи многочисленны и являются основными религиями на игре. Божественные эффекты проявляются в ритуалах у обоих культов, что свидетельствует о реальной силе поклонения живым Богам.

Но на игре присутствуют и малые культы. Их называют «Искателями». Такие культы поклоняются малоизвестным богам, информацию о которых часто приходится изыскивать. И чем больше информации последователи находят о своих Богах в древних историях и хрониках, тем сильнее проявляется их сакральная божественность и влияние на мир.

Они также могут служить не только мистическим сущностям, но еще и смыслом/символам/идеям: культ миротворцев, культ тайного знания, служители Бюрократии и т.д.

Культ Кометы — это нигилистический апокалиптический культ, который является больше общей упаднической идеей, чем реальной структурированной сектой. В Культе Кометы отсутствует конкретное божественное проявление, но это не мешает культу расти с каждым днем. Служители Кометы вполне могут конкурировать с магами в вопросах силы собственного я.

Есть чёткая организация культов Властелина и Госпожи и полный хаос Кометы, а также некоторое количество общеизвестных Культов Искателей.

# Как работает религия с точки зрения игромеханики

## 1. Жрецы

**Жрец — отрядная должность, которая при сборе отряда на начало игры занимает слот мага.** При расчете количества доступных отрядных жрецов пользуйтесь стандартными правилами по отрядам. Аналогично — по ученикам жреца. В отряде могут быть одновременно маг и ученик жреца или жрец и ученик мага, если это укладывается в ваши отрядные лимиты.

Жрец может быть частью отряда, который игромеханически не имеет типа «культ». Это затрудняет развитие жреца в полной мере, но не запрещено правилами. Если вы такой жрец, напишите мастеру по религии до 30.06.2025.

## Как жрецы являют чудеса веры

Жрец обладает способностью колдовать по тем же правилам, что и маг, за некоторыми исключениями:

- У жреца сила не восстанавливается сама по себе «в 4 утра» (или иное время, согласно правилам по магии). Для восстановления сил необходимо провести ритуал, в котором будет принимать участие не менее трети членов отряда жреца (дробные значения округляйте согласно стандартным математическим правилам). Ритуал должен длиться не менее 5 минут и соответствовать сущности вашего бога. Ритуал получения силы можно проводить в любое время, но не чаще раза в сутки. *Например, если вы считаете, что славить вашего бога логично в полдень, то до полуденного ритуала на следующий день вы больше не можете восстановить силы. Данные ритуалы нужны для украшения вашей ролевой игры и чтобы подчеркнуть уникальную сущность вашего божества: оргии, совместный ужин, уход за мертвыми и т.д. Проверять МГ ритуалы не будет, но надеется, что если вы играете жреца, то вам ценен ваш отыгрыш и стиль, который создает атмосферу и вашей команде, и остальным игрокам.*

- Все жреческие заклинания на игре объединены в тематические группы — домены. Для каждого бога, исходя из его сути, поставлен в соответствие некоторый набор доменов. На начало игры жрецы знают заклинания нескольких доменов из набора, присущего их богу. Заклинания остальных доменов жрецы получают по мере развития отряда как культа (см. раздел про хартии в правилах по отрядам). Наборы неравноценны: может быть так, что жрецы одного бога будут иметь репертуар из 30 заклинаний, а жрецы другого бога из 15. Доменный набор неизменен — культисты Властелина никогда не научатся лечить, а культисты богини плодородия не научатся метать огненные шары и т.д. На старте игры вы не знаете весь список доменов вашего божества.

- Жрец не может исследовать и изучать новые заклинания по правилам для магов. Собирать знаки можно, но это не даст новых знаний. Новые заклинания жрецы узнают по мере развития отряда как культа — получают заклинания нового домена. Существуют и другие, редчайшие способы для жреца стать сильнее, но они неизвестны на начало игры.

- Чудеса жрецов могут иметь схожий эффект с заклинаниями магов, но отличаться в каких-то нюансах.

- Чудеса жрецов могут отличаться от схожих заклинаний магов стоимостью/условиями активации. Некоторые, возможно, не будут иметь цены активации в мане, а только некое обязательное условие и/или игровое действие. Ориентируйтесь на то, что заклинания жрецов очень часто будут требовать для активации выполнения каких-то условий/действий, соотносящихся с вашим богом. Если ваш бог жесток, будьте готовы быть жестокими сами.

- О ритуалах. На игре базово невозможно создание ритуала с игротехническим эффектом. Вы можете проводить ритуал, имеющий эффект заклинания, но всё равно платите цену активации и карточку, если она одноразовая. Если вы хотите провести ритуал с локально-сюжетным эффектом, не влияющим на игровой баланс, подойдите с этим к мастеру по религии.

### Смерть жреца. Новые жрецы

В случае гибели жреца из членов отряда может появиться новый жрец, если этот отряд получил определенную хартию как отряд типа «культ». Обратите внимание, что это отличается от того, как появляются маги.

Массового появления новых жрецов/учеников жрецов на игре не будет.

### Как быть жрецом?

Жрец выбирает для себя набор «догматов веры», соответствующих его богу.

«Догматы веры» это совокупность из 2-х анафем (запретов) и 2-х правил поведения, при соблюдении которых божественная сила придет после ритуала к жрецу.

При нарушении своих догм жрец отклеивает полоску на выданной ему перед игрой аскольдокарточке в соответствующем разделе и читает эффект. Догматы не должны быть похожи на необременительные паладинские клятвы из настолок. Они должны требовать от вас игровых действий.

Формулируя догматы, сделайте так, чтобы их можно было нарушить, а момент нарушения было бы легко отследить.

Догматы и выбранного бога необходимо согласовать с мастером по религии до игры.

*Например:*

*Вы — жрец бога войны. У вас есть два догмата:*

*1) Поучаствовать не менее чем в 1 военной кампании, если она проходит в этот день. Если кампании нет, то провести не менее 5 поединков в день с разными людьми. Смертельный исход опционален.*

*2) В случае наличия выбора между военным решением проблемы и иным — всегда выбирать военное.*

*Два запрета (анафемы):*

*1) По своей воле позволить лишиться себя оружия.*

## 2) Сдаться в плен без боя.

Жрец может распространять действие догматов на свой отряд (на любой, не только на тип «культ») и даже делегировать членам отряда выполнение некоторых из них. В примере выше он, например, может делегировать 5 поединков членам своего отряда. Аналогично с военной кампанией в примере.

Жрецу и ученику жреца рекомендуется всячески прививать веру своему отряду. Отряду рекомендуется по возможности следовать им или немного модифицировать под коллективный вариант для украшения вашей игры.

Пример открытой части карточки жреца:

Событие	Эффект
Вы нарушили один из своих догматов веры	скрыто
Вы нарушили один из своих запретов веры	скрыто
Ваш ежедневный ритуал обретения силы был прерван/нарушен	скрыто
В день получения заклинаний нового домена вы ни разу не воспользовались ни одним из них	скрыто
У вас случилось два или более события из списка выше	скрыто

## 2. Культы

Данный раздел касается отрядов, которые согласно правилам по отрядам имеют тип «культ».

У каждого такого отряда должен быть бог, которому они поклоняются. Исключением является культ Кометы. Не обязательно речь идёт о живом боге (Властелине или Госпоже) — другие боги тоже могут быть объектом культа.

Данные отряды подчиняются всем разделам правил по отрядам и имеют свою уникальную линейку развития отряда. Развивается отряд — становится сильнее его жрец.

*Для каждого такого отряда будет необходимо совместно с мастером по религии и вашим региональщиком согласовать сюжетную часть вашего развития, а также догматы и анафемы до 30.06.2025.*

**Отряд типа «культ» технически не обязан иметь жреца/ученика жреца,** но тогда и некому будет стать проводником божественной силы, т.е. у вас не будет возможности доступа к заклинаниям, характерным для культа данного бога. Такому отряду необходимо выработать свои «догматы веры» (см. раздел жрецов). О последствиях их нарушения с такими отрядами, если они будут, поговорим в индивидуальном порядке.

Допустимы сюжеты о выборах жреца в процессе игры, об испытаниях достойнейшего или о поиске.

### 3. Прочие верующие

Иметь веру в бога или явление может любой отряд. Например: так как культ Госпожи является одним из самых распространенных в мире игры, любой отряд может считать себя верующим в Госпожу как в богиню. В этом случае игроки могут как отыгрывать догмы культа Госпожи для своего отряда, так и не делать этого. До тех пор пока отряд не имеет типа «культ», отыгрыш влияния веры на отряд отдается на откуп игрокам.

### 4. Организационные вопросы

На игре мастер по религии или помощник мастера по религии будут сидеть в Храме всех богов около Улицы мелких богов в квартале Комар города Розы. С вероятностью 95% это будет мастерка квартала Комар с соответствующей вывеской. Если вы можете дойти туда с вашим вопросом — идите туда.

Для крепостей будет составлено расписание, когда к вам на региональную мастерку приходит мастер по религии или помощник. За расписанием приходите в Храм всех богов или уточняйте у вашего региональщика.

Для получения заклинаний новых доменов вам нужен мастер по религии или помощник. При получении платиновой хартии вам тоже понадобится навестить Храм всех богов или прийти согласно расписанию и найти на региональной мастерке мастера/помощника.

## Сюжетная составляющая религии

Проявление божественной силы всегда окрашено спецификой личности и истории божества. Бог — совокупность представлений о нём, развивающаяся во времени и пространстве. Таким образом, в рамках нашей игры поклонение богу связано с копированием определенных черт его образа, «наследуемых» его культом. *Например, культисты бога «честной» войны будут склонны в спорной ситуации провести дуэль по всем правилам — в отличие от тех, кто поклоняется богу боевой ярости, которые попытаются прирезать противника на месте, не слишком заморачиваясь численным соотношением, местом, временем и прочими деталями.* Для описания образа вашего бога МГ приглашает отряды культистов к сотворчеству.

Отряд может считать, что поклоняется некой сущности, которую нельзя соотнести ни с одним из богов пантеонов народов мира. Это нормально, но ваше представление об объекте поклонения почти точно претерпит изменения в ходе игры.

Чем более развит культ, тем более полны его представления о божестве. Частью игры культов будет развитие понимания своего божества.

Боги — разные, то есть про кого-то известны только осколки представления о них, а кого-то знают достаточно хорошо, например, Госпожу.

*Нормально, если отряд выбрал для себя какой-то один известный им аспект бога: например, он поклоняется богине домашнего очага, и ключевая мировоззренческая позиция — в том, что традиции гостеприимства святы. В этом случае на свое усмотрение отряд может отыгрывать то, что любой гость их дома должен быть накормлен, любой гость неприкосновенен или что любой, кто отказался разделить с ними хлеб, наносит им смертельное оскорбление, смываемое только кровью.*

Отряд, выбирающий для себя поклонение тому или иному богу, сам определяет особенности своего мировоззрения, связанные с этим. Отряд, который не имеет типа «культ» и/или не имеет жреца, может отнестись к этому формально, например, если ему политически выгодно причислять себя к культу Госпожи, но реальных религиозных чувств его члены не испытывают. Примеры особенностей мировоззрения можно посмотреть в Приложении 1 к этим правилам. Допустимо придумать своё.

На игре вы, возможно, узнаете что-то новое о вашем боге, если будете целенаправленно искать.

#### **Итого до игры необходимо:**

1. Если вы — культ со жрецом: придумать и согласовать бога и его основные черты ритуалов, догматы веры для него; обсудить интересные вам сюжетные варианты развития вас как культа.

2. Если вы — жрец без культа: придумать и согласовать бога и его основные черты ритуалов, догматы веры для него.

3. Если вы — культ без жреца: придумать и согласовать бога и его основные черты ритуалов, догматы веры; обсудить интересные вам сюжетные варианты развития вас как культа.

## **Приложение 1. Список примеров подходов к реализации идеи божества**

**Примеры ниже НЕ являются теми правилами и запретами веры, которые возьмут себе жрецы. Это скорее идеи подходов, вокруг которых можно выстроить культ.**

### **Святость природы**

Не нужен храм. Чтобы совершить молитву, достаточно преклонить колени перед деревом. Почитатели природы стремятся сохранить ее. В особенности названные святыми рощи.



Покидай городские стены для молитвы хотя бы раз в день.

## Пацифизм

Последователи религии не берут в руки оружие. Однако, свои интересы можно защищать и иными способами.

## Монашество и нищенствующие проповедники

Те, кто принял отречение от мирской жизни, ограничивают себя обетами нестяжания и безбрачия.

## Аскетизм

Миряне и все верующие стараются придерживаться простой жизни, избегая роскоши.

## Святость гостеприимства

Гостеприимство — это ключевое сакральное действо. Человек, имеющий статус гостя, получает защиту даже ценой смерти принимающего хозяина.

## Причастие

Ритуалы, аналогичные причастию. Те, кто участвует, становятся ближе друг к другу. Те кто избегают ритуала — подвергаются осуждению.

## Изменчивость

Бог поощряет изменения. Религия может постоянно меняться: менять догматы и внутренние правила, менять мир вокруг себя. Отсутствие перемен ведет к гибели.

## Единобожие

Нет бога, кроме нашего. Все остальные должны быть признаны его ликами/небожественными слугами или уничтожены.

## Реинкарнация

Всё циклично. Каждый раз мы возвращаемся в этот мир, проживая наши жизни по результатам прошедших.

## Гедонизм

Мир наполнен удовольствиями, и наша главная задача — получать удовольствие от проживания в этом мире.

## Хведодах

Практикуется форма прямого семейного инцестного брака, позволяющая брать в жёны своих сестёр, дочерей, внуков и собственных матерей.

## Гадания

Среди ритуалов, распространены ритуалы гадания. Проводить гадания могут все. Но Боги дают откровения лишь единицам.

## Общее владение

Бог запрещает частную собственность. Все материальное в общине — общее. Воровство внутри общины карается ритуальной смертной казнью.

## Беспощадная вера

Боги поощряют смерть за свою веру и убийство яростных богохульников.

## Поклонение солнцу

Бог ассоциирован с солнцем. Все ритуалы проводятся только в светлое время суток.

## Избранный народ

Бог выбрал конкретный народ и наделил его преимуществами. Поощряется помощь избранному народу. Порицаются внутренние распри и насилие по отношению к людям своего народа.

## Ритуальное самоубийство

В старости, в тяжелой болезни или в тяжелом ранении человек теряет смысл существования. Бог поощряет прерывание своей жизни специальным ритуальным образом.

## Человеческие жертвоприношения

Единственная жертва, которую принимает бог, — человеческая кровь, а лучше — жизнь.

## Такия

При угрозе жизни бог помогает своей пастве. Можно произносить чужие символы веры и даже делать вид, что обращаешься в чужую веру.

## Фидаи

Бог поощряет убийство неверных, оскорбляющих веру. Духовники могут назначить самого благочестивого из паствы и дать ему статус фидаин — убийца, жертвующий собой во имя сакрального убийства великого зла.

## Иконоборчество

Бог запрещает изображать себя и божественные сюжеты. Он предписывает бороться с любыми идолами, а иногда даже упоминаниями и текстами.

## Разжигатели войны

Мирная жизнь порочна. Только война выкристаллизывает святых и грешников. Война не должна прекращаться. Любые миротворцы — трусы.

## Поклонение мегалитам

Храмы не должны ограничивать людей. Камни хранят божественную святость. Любой крупный камень может стать местом поклонения. Огромные менгиры содержат концентрированную мудрость бога.

## Блот

Ритуальное разделение пищи и еды с богами. Часто сопровождается ритуальным проливанием крови.

## Вооруженные паломники и братства

Монахи, жрецы и священники обязаны владеть оружием и применять его для защиты верующих.

## Сексуальное вознесение

Основой поклонения является сексуальность. Все ритуалы носят сексуальный характер. Просвещение достигается через сексуальные практики.

## Естественный примитивизм

Бог порицает науки и технологии. Используется только примитивные способы обработки материалов и пищи.

## Религиозное затворничество

Последователи религии ограничивают свою зону пребывания конкретным ареалом и стараются его не покидать. При этом с удовольствием принимают гостей.

## Поиск символов, знаков и истин

Расшифровка пророчеств, обретение знания и получение нематериальных свидетельств, а главное — их трактовка, познание и воплощение является величайшей ценностью.

## Отрицание лжи или правды

Кульť отрицает ложь во всех ее проявлениях, считая подобное искажением сути и мира, и своего бога.

Возможно аналогичное отношение к правде.

## Мужское и женское

Вера предполагает четкое разделение мужчин и женщин на общины и функции и предписывает нормы жизни в зависимости от пола.

## Укрепление веры в сердцах многих

Главное — это обращать в свою веру и проповедовать.

## Нахождение избранного

Весь быт культистов направлен на поиск нужного человека/символа/явления.

## Очищение

Мир погряз в дурном, и ему требуется очищение.

# Правила по Истокам и благам

## Что такое Исток

В мире игры Истоки — это особые места или объекты в городе, наделяющие Розы силой и благодатью. Само наличие Истоков удивительно и говорит о необычной истории возникновения Роз.

Одна из старых легенд гласит, что Истоки связаны с подземными истоками, которые питают влагой земли поселения.

Существует множество теорий о том, откуда взялись Истоки, есть ли они еще где-то в обитаемом мире, и, разумеется, ученые люди активно дискутируют об их магической или немагической природе.

Для большинства людей Истоки — это весьма оберегаемые и полезные места в Розах, забота о которых приносит выгоду кварталу или всему городу в целом: «работай хорошо, и твой труд даст богатый урожай». Истоки набирают свою силу от людей связавших свою жизнь с ними. Таких людей называют Хранителями Истоков.

Истоки являются характерной особенностью города, их нет в крепостях или Курганье.

## Ценность Истоков для горожан Роз

**В конце игры будет подведен итог по состоянию Истоков**, и самый сильный Исток и/или по Истокам квартал, войдет в историю города.

Например: «Люди съезжаются со всего обитаемого мира, чтобы совершить омовение в купальнях Ловушки, которые обрели чудесную силу излечивать бесплодие Взятых».

**Истоки дают блага** для квартала и города в процессе игры.

**Истоки могут дать дополнительный пласт игры** для отряда, который имеет своего хранителя Истока.

Взятие Роз в процессе войны особенно важно в том случае, если город цветет, а не превратился в пустыню. **Состояние города определяется состоянием его Истоков.**

## Какие бывают Истоки

В каждом квартале есть свои уникальные Истоки. Скрыть Исток невозможно. Все знают, что делает квартал особенным и питает город.

Ниже приведен список известных на начало игры Истоков. В него могут быть внесены изменения и дополнения, однако в каждом квартале находится равное количество Истоков — четыре, однако один из истоков Ловушки все еще не оправился

после Великого осушения и временно не функционирует. В процессе игры возможно изменение количества Истоков.

То, что конкретно будут давать Истоки при появлении у них Хранителей, приведено ниже. Это нормально, что блага не равны между собой и не усреднены. Первично соответствие стиля Истока с его благом: библиотека приносит знания, а блудницы — радость, и т.д.

В игротехническом смысле Истоки — это локации, которые строятся силами игроков и имеют дополнительное сюжетное и атмосферообразующее значение внутри своего квартала.

## Квартал Роза

- **Великая Библиотека** — мудрость и слава города.
- **Ратуша** — власть и порядок.
- **Дом гильдии Фонариков** — место, где обитает Шипастый Торг квартала.
- **Меч в камне** — расположен на кафедре Фехтования и Танцев Университета Роз.

## Квартал Ловушка

- **Сады** — древнее и страшное место, которое расцвело во всей красе после окончания Владычества.
- **Беловодье** — алтарь воды. Старожилы Ловушки рассказывают, что это древнейший Исток города.
- **Чайная семейства Вульпес** — место, где обитает Шипастый Торг квартала посвящено Лисе.
- **Кабак Последний приют** — до сих пор не восстановился после Великого осушения и потому не дает благ. Хранители задаются вопросом, почему именно с Приютом до сих пор все не наладилось.

## Квартал Комар

- **Университет** — жемчужина города, храм познания.
- **Улица Мелких богов** — приезжие везли с собой самое важное для любого человека на чужбине — свою веру, и так родилась главная улица квартала
- **Башня Комара** — место обитания и фокус могучих ритуалов легендарного нумеролога, путешественника и героя-любownika Комара.
- **Дом Биржи Труда** — место, где обитает Шипастый Торг квартала.

## Квартал Кости

- **Госпиталь** — самый известный госпиталь в провинции, а, может, и на континенте.
- **Надгробие** — расположено на городском кладбище.
- **Часовая Башня** — время правит нами?
- **Свалка** — место, где обитает Шипастый Торг квартала.

Исток дает свои уникальные блага, которые могут распространяться как на отдельный квартал, так и на весь город.

Рядом с каждой квартальной мастерской будет стоять доска, на которой во время игры будут появляться отметки о том, какому кварталу или городу целиком Исток приносит блага и какие именно. Любой может прийти читать эту доску, но изменения туда вносят только мастера.

## Хранители Истоков и пробуждение Хранителя

Чем больше Хранителей у Истока, тем ощутимей польза, которую он приносит кварталу или городу. Исключения существуют в разделе [геомантия и нумерология](#).

Хранитель Истока — это необязательная роль в отряде, которая позволяет взаимодействовать с Истоками. В любом отряде может быть один или два Хранителя: Хранитель и ученик Хранителя с модельной точки зрения ничем не отличаются, их разница в отыгрыше своей роли конкретным игроком.

Отряды типа «Дом» могут получить себе больше двух Хранителей (со старта или в процессе развития отряда — про это будет в соответствующих правилах).

На момент начала игры все Истоки осушены загадочным колдуном из Воландера (это произошло примерно за год до событий игры), а прошлые Хранители — мертвы или сошли с ума или покалечены. Потому те, кто придет на их место, будут начинать свой путь с самого начала.

Персонаж опытный Хранитель, который чудом пережил Великое опустошение, возможен. Но он обязательно калека с серьезными проблемами. Напишите своему региональному мастеру, если Хранитель в вашем отряде такой.

**Пробуждение Хранителя** является отдельным испытанием для него самого и его ученика (если ученик есть). Необходимая задача выдается внутри летописи отряда и выполняется Хранителем и учеником для отряда: Хранители очень бескорыстные сущности. Они все делают для кого-то: для земли, города, квартала, отряда. Можно сказать, что концепции присвоения им вообще противоречат. Потому, даже если Хранитель будет переназначен, то его последователю не нужно будет снова пробуждаться, ведь это то благо, которое уже заработано Хранителем и не для себя, а для других — для собственного отряда.

Хранителю достаточно пробудиться один раз, повторять эту процедуру не потребуется.

Выполнение Хранителем его изначального испытания МГ не контролирует (хотя можем проверить выборочно), однако мы надеемся, что вам достаточно ценна ваша ролевая игра и атмосфера, которую вы создаете себе и своей команде.

Пример испытания Пробуждения: Хранителю надлежит взять с собой своего ученика и прийти в любую из трех крепостей, где кому-то из них нужно обзавестись родственником. Об этом путешествии ему следует написать в Летопись отряда, упомянув там имена трех встреченных им в крепости людей.

В случае необходимости (например смерть) Хранителя Истока и/или ученика Хранителя переназначает капитан. Любые Хранители могут совмещать свою должность с еще одной, так что новым хранителем МОЖЕТ быть назначен человек, который занимает какую-то роль, но помните, что одновременно занимать 2 роли нельзя. Палач может совмещать свою должность с Хранителем и т.д, но будут ли они успевать это делать и качественно выполнять свои обязанности — другой вопрос. Маги как и всегда у нас не могут становиться хранителями и хранители магами.

Замена погибшего Хранителя — это ритуал внутри отряда. Часто новому Хранителю дают имя прошлого, или его ритуально усыновляют трупом умершего Хранителя, или новый поедает старого — в зависимости от... нравов отряда.

Если ритуал проведен верно и своевременно, в тот же день, когда умер предшественник, то приемник полностью заменит его для получения блага с Истока. Потому убивать Хранителей не эффективная тактика для изменения положения Истоков, гораздо полезнее их перевербовка.

Хранитель Истока может быть не только в городском отряде, но и в отряде крепости. Однако влияет он все еще только на Истоки Роз, помогая получать пользу для города или квартала. Подобным Хранителям сложнее соединить себя с землей Роз и нужно будет искать этот способ по игре (не будет квеста в летописи со старта).

## Посвящение Хранителя Истоку: как сделать Исток сильнее

Каждый день, кроме среды Хранитель может посвятить себя одному новому Истоку. Хранитель может определить для себя один Исток или в разные дни посвящать себя разным Истокам. Выбирает Хранитель из всего многообразия Истоков города, не ограничиваясь родным кварталом

Посвящение это и выбор Хранителя и честный труд, которым он подкрепляет свою готовность приносить пользу людям.

Чтобы посвятить себя в этот день Истоку хранитель должен одну полезную для города работу.

В каждом квартале, вероятно рядом с мастерской палаткой, будет квартальная доска объявлений. Она нужна сразу для нескольких сюжетных и модельных целей, в том числе для посвящения Хранителей Истокам.

Свиток Посвящения — это лист с описанием работы, которую необходимо сделать, а также условия к группе Хранителей (например, только женщины). Свитки Посвящения всегда рассчитаны на работу группы Хранителей и помогающих им людей.

*Пример: Нужно сходить в Курганье и переодеть там труп Крадущегося в парадные одежды. Группа от 7 до 12 человек из них минимум 5 хранителей.*

После выполнения работы Хранители передают на любую региональную мастерку свиток, где все они перечислены поименно, указано какую задачу они выполнили и посменно от какой Хранитель для какого Истока и для города или квартала старался. Разница состоит в благе, которое получает город или квартал (см. ниже)



Например: *Мы переодевали труп Крадущегося, который лежит в Курганье в парадные одежды.*

*Зимородок, Хранитель отряда Гнездо, за Библиотеку для города.*

*Одноногий, Хранитель отряда Бегуны, за Библиотеку для квартала.*

*Кейла, Хранитель отряда Капризные Дамы, за Госпиталь для квартала.*

*Тайпан, Хранитель отряда Добряки и Весельчаки, за Надгробие для города.*

В один день один Хранитель может посвятить себя при помощи собственного труда только одному Истоку. Выбор ученика и Хранителя из одного отряда может различаться.

Объявления обновляются каждый день и помимо открытых работ с доски, можно находить тайные задания.

Если Хранители не успели доделать свое задание Посвящения за один день, то они могут продолжить его выполнять на следующий. Засчитано оно будет в тот день, когда выполнится

## Благо для города или квартала

У каждого Истока есть два варианта благ, одно распространяется на весь города, а второй на квартал, где расположен Исток.

Табл 1. Пример итога за день

Квартал	Роза				Ловушка				Комар				Кости			
Исток	Библиотека		Ратуша		Баня		Сад		Универ		Храм		Госпиталь		Кладбище	
Посвящение городу (Г) или кварталу (К)	К	Г	К	Г	К	Г	К	Г	К	Г	К	Г	К	Г	К	
Кол-во Хранителей	3	4	1	0	4	4	5	1	4	5	1	1	1	2	8	
Итог на следующий цикл	Благо кварталу и городу		не принесет благ		Благо кварталу и городу		Благо только для квартала		Благо кварталу и городу		не принесет благ		не принесет благ		Благо кварталу и городу. сильнейший Исток	

Исток невозможно «перекормить»: хуже не будет, трудитесь на их рост без опаски!

- все Истоки, которые поддержали минимум три Хранителя, дадут блага (возможно прямо перед игрой мы поменяем минимальное число хранителей с 3 до 4, тогда об этом будет отдельно объявлено);

- если есть лидирующий Исток в квартале, то он дает еще большее благо. При равенстве в квартале это большее благо принесет случайный из равных истоков;

- затем аналогичным образом подсчитывается результат по всему городу, но при этом если один Исток победил единожды в городе, то второй раз этот результат уже не может быть достигнут. Даже если случится так, что какой-то Исток повторно будет лидировать по подсчетам в городе победит тот, который будет на втором месте: два визита Госпожи в одни Розы слишком большое счастье...

Каждый день подсчет обнуляется, и Хранителю следует снова приниматься за работу с новых свитков Посвящения.

Результаты первой половины дня субботы станут определяющими для общих итогов:

- Истоки, которые поддержат три Хранителя получают тоже, что и обычно;
- Истоки, которые станут самыми опекаемыми в кварталах получают сюжетный эффект, влияющий на их значимость для квартала. Например: в башню Комара вернулся Комар и теперь правит кварталом.
- Исток, который станет самым опекаемым в городе получит сюжетный эффект, влияющий на их значимость для всего города. Например: если раньше Розы были славны своими Библиотекой, Университетом и госпиталем, то теперь в легенду вошла СВАЛКА. Воистину нет мусорной кучи богаче на всем континенте. Говорят, что среди хлама там можно найти и свою судьбу.
- Геомантические комбинации дают то, что сказано в их рецептах.

Эффекты субботы и геомантии прорабатывают индивидуально и влияют прежде всего на сюжет и то, какими станут итоговые строки летописи квартала города.

Рекомендуем Хранителям распечатать таблицу с полным списком всех эффектов и стилизовать под летопись отряда.

Все актуальные эффекты будут видны на досках кварталов.

## Геомантия и нумерология

Истоки чувствительны к нумерологии и математике.

Есть тайные комбинации, о которых на игре можно узнать и попытаться их воссоздать.

Например:

**Равенство для всех** — все Истоки внутри Города имеют равное число Хранителей. Поздравляем город Розы, вы только что создали новый Исток!

**Повышенная Комароугодность** — ни один Исток в Комаре не равен трем и не делится на три без остатка. Ура! Квартал ожидает явление Комара собственной персоной...

## Как сожрать Исток: поваренная книга колдуна

Истоки — это узлы первородной силы. Конечно, маги не могли пройти мимо: некоторые колдуны умеют пожирать Истоки, чтобы увеличивать свою мощь, а также использовать это как метод давления и шантажа. Это очень дурной и крайне вредоносный для квартала и города процесс, зато вкусный и полезный колдуну.

К счастью, подобным нечестивым знанием владеют только достаточно опытные маги.

Получить это знание можно в процессе игры.

Пожранный Исток не приносит благ, сведения о таком состоянии появляются при подсчете итоговых благ за день на доске квартала.

Можно защитить Исток от пожирания, на это будут способны отряды-дома, начиная с платиновой хартии, как это не печально — пожиратель все равно получит силу, но хотя бы не причинит городу серьезный урон.

Если Исток не был защищен, то восстановить его со всем накопленным благом точно не выйдет, но можно будет просто снова вернуть ему возможность приносить блага и это тоже смогут делать отряды-дома, начиная с золотой хартии.

Бывают и другие способы защиты.

Можно устроить из истоков ферму для усиления магов, однако принести пользу и колдунам и городу будет крайне сложно. Любой нормальный Хранитель Истоков воспротивится подобной мысли.

Хорошая новость состоит в том, что магу-пожирателю можно противостоять физически и это весьма явное и продолжительное действие, опытные Хранители могут знать некоторые детали процесса.

Если эффект Истока уже работает, то выпивание Истока не изменит этого. Кушайте Истоки заблаговременно!

## Все эффекты Истоков

Исток	Базовый на квартал	Базовый на город	Призовое место в квартале	Призовое место в городе
<b>Дом гильдии Фонарщиков — место, где расположен Шипастый Торг квартала.</b>	В Лиге Цветов все цветы расцветут дважды.	В квартал Роза прибудет заместитель легата по вопросам Бюрократии. Время и место его пребывания будут общеизвестны. И в течение примерно пары часов он будет рад принять у себя всех бюрократов города и премировать их дополнительной печатью. Каждого. Награда за развитие города для честных труженников.	Лига Цветов получит откровение о том, как добавить в букет недостающий цветок или о местонахождении утраченного цветка.	На Шипастом Торге с аукциона будет продан артефакт «Первый Фонарь», который по слухам позволяет воскресить умершего. Время и место проведения аукциона будет общеизвестно.
<b>Великая Библиотека — хранилище мудрости и славы города.</b>	В Библиотеке в общественном доступе появится уникальный свиток «О природе вещей» авторства мудрого Белташазара. Или же прибудет один из его последователей и прочтет об этом лекцию.	Библиотекари в древней секции выдадут всем посетителям по случайному слову силы, которого у них еще нет	Участники интеллектуальных состязаний, проходящих в Библиотеке, получают увеличенную награду.	Все отряды <b>города</b> Розы при работе со свитком Именования могут без вреда для процесса допустить не более 1 ошибки в ответах.

<b>Ратуша — символ власти и порядка.</b>	Правление города Розы получает подробную и обстоятельную окультную и научную консультирование по названной ими проблеме, которая присутствует на земле города. Совет запишет вопрос в Книгу Шипов и Цветов. Ответ может появиться в Книге или найдет Совет сам. В любом случае этот процесс занимает время.	В архивах Ратуши появится текст о Геомантии.	Правление города Розы получает ЕЩЕ ОДНУ подробную и обстоятельную окультную и научную консультирование по названной ими проблеме, которая присутствует на земле города. Совет запишет вопрос в Книгу Шипов и Цветов. Ответ может появиться в Книге или найдет Совет сам. В любом случае этот процесс занимает время.	Хорошо это или плохо, но город Роза посетит Госпожа ЛИЧНО.
<b>Меч в камне — расположен на кафедре Фехтовании и Танцев Университета Роз.</b>	Кафедра фехтования получает несколько лицензий на убийство (черных меток), которые она обязана распределить между своими студентами или победителями организованных ими фехтовальных или танцевальных турниров.	Улыбчивые фехтовальщики принесут дополнительное финансирование всем кафедрам Университета. Деньги получит ректор (или, если его не будет, бургомистр) и, скорее всего, честно разделит на всех.	Таинственные фехтовальщики добудут мешок случайных самоцветов для всех отрядов квартала. Какие они классные! Главное, не спрашивайте, где они его добыли. Сокровище все равно получит бургомистр и, скорее всего, честно раздаст в квартале.	Меч в камне перестанет быть Истоком, однако вернет себе свои изначальные свойства.
<b>Свалка — место, где обитает Шипастый Торг квартала.</b>	На свалке нашли нычку, и все решалы и барды Костей получают деньжат. Их раздадут Мусорщики. И, наверное, ничего не скрывают. Не скрывают ведь, да?	Сходка станет наваристей.	На свалке появится возможность похоронить артефакт / предмет / человека так, что он из-под земли не вылезет. Кто или что будет захоронено — решают Черепа. Можно ли похоронить чудовище или того, кто может вернуться с того света? Не проверишь — не узнаешь.	На Шипастом Торге с аукциона будет продан артефакт «Чистый Росток». Слухи про него весьма туманны.

<b>Госпиталь — самый известный госпиталь в провинции, а, может, и на континенте.</b>	Жители квартала более живучи. При лечении они получают +1 белый камень.	Позволяет пригласить в Госпиталь болезнь на час на переговоры. Они могут затянуться, но час она не будет никому вредить. Некоторые ответы на вопросы о болезнях можно получить только в таком диалоге. Болезнь может уйти и раньше, если захочет.	Каждый отряд Госпиталя может один раз получить ответ на один вопрос по их выбору из свитка Именования болезни.	Забил фонтан крови. Каждый, кто лечится или определяет вероятность выживания при помощи камней в Госпитале, получает +3 белых камня при любой процедуре. Квартал делает шаг к кризису
<b>Надгробие расположено на городском кладбище.</b>	Открылся тайник, в котором маги квартала могут найти одно некромантическое заклинание.	Торжество жизни! (Отсидка в мертвятнике для всех без исключения на 30 минут меньше.)	Отрядам Кладбища становится легче нести там стражу.	Этой ночью на Кладбище можно будет услышать голос той, что глубоко внизу. Она ведает многими тайнами.
<b>Часовая Башня — время правит нами?</b>	Череп могут записать вопрос Черепу о том, когда конкретно случилось какое-то событие. Если Череп знает, он пришлет им ответ.	У Черепов появится доступ к документу «Об обратном повороте мельничного колеса». Там будет рассказано, каким образом полностью вернуть время назад для конкретного Истока, чтобы получить с него блага в день, когда он был осушен.	В Часовой Башне появляется текст истинной хронологии города Розы.	У Черепов появится возможность наделить любого мага Костей закланием Гневные духи или Землетрясение, позволяющими сократить или увеличить на пять минут срок захвата стратегических точек во время военной кампании.  Либо же Череп могут получить в свои руки артефакт, который

				уменьшает или увеличивает на 5 минут что-либо иное.
<b>Чайная семейства Вульпес — место, где обитает Шипастый Торг квартала, посвящено Лисе.</b>	Жители Ловушки могут предпринимать попытки ослабить или снять свое проклятие.	В чайную доставят ценный документ о Геомантии.	Торговец Шипастого Торга заглянет в Ловушку торговать в чайной полезными для изучения новых заклятий средствами.	На Шипастом Торге с аукциона будет продан артефакт «Шепчущая Плоть Хвостатой», которая, по слухам, даёт владельцу либо величайшее благословление, либо худшее проклятие.
<b>Сады — древнее и страшное место, которое расцвело во всей красе после окончания Владычества.</b>	Плодоносит чудесное дерево садов, плодоносит и изрекает мудрости о Белой Розе.	Легче охотиться за сокровищами в Обсерватории.	В садах можно найти более редкие ценности, нежели обычно.	В Курганье опасностей становится меньше.
<b>Беловодье — алтарь воды. Старожилы Ловушки рассказывают, что это древнейший Исток города.</b>	Немного ослабляет безумие магов Ловушки.	Все лидирующие Истоки (4 за кварталы и 1 от города) защищены от осущения магами.	Проклятие и безумие Ловушки меньше затрагивают ее жителей.	Исцелит одного мага от безумия, дав ему другую сильную духовную основу, будьте готовы к серьезным изменениям.  Совет филидов Ловушки определяет этого мага и может напоить его очищающей водой.

<b>Кабак Последний приют — до сих пор не восстановился после Великого осушения и потому не дает благ. Хранители задаются вопросом, почему именно с Приютом до сих пор все не наладилось.</b>	Для того, чтобы Исток снова начал работать, ему нужно шесть и более хранителей. Когда хранители восстановят Исток, на древе Кичига произрастет свиток с благами Последнего Приюта для квартала.	Для того, чтобы Исток снова начал работать, ему нужно шесть и более хранителей. Когда хранители восстановят Исток, на древе Кичига произрастет свиток с благами Последнего Приюта для города.	-	-
<b>Дом Биржи Труда — место, где обитает Шипастый Торг квартала.</b>	Каждый бард квартала может получить в Храме Всех Богов еще слухов для поиска торговцев из Самоцветных городов.	Биржа Труда приспособливает людей к обществу: отряды Биржи получают возможность стирать следы насилия (горизонтальные черные полосы). Каждый отряд биржи получает одно такое право.	Торговец Шипастого Торга заглянет в Комар торговать на бирже всякой полезной всячиной. Скидки тем, кто говорит: «СЛАВА КОМАРУ!»	На Шипастом Торге с аукциона будет продана летопись отряда, в котором состоял сам Комар. Слухи про него весьма туманны.
<b>Университет — жемчужина города, храм познания.</b>	На кафедре Университета разработали новую схему Геомантии. И там точно нет НИКАКИХ троек.	Университет тайно спонсирует наемников и котерии. Они получают больше гранатов за участие в военных кампаниях. По слухам это связано с тем, что Комару важны кровопролитие и «Хозяйка всех солдат».	Участники интеллектуальных состязаний, проходящих в Университете, получают увеличенную награду.	У Университета появляется возможность создать новый факультет!



<p><b>Башня Комара — место обитания и фокус могучих ритуалов легендарного. нумеролога, путешественника и героя-любownika Комара.</b></p>	<p>В Великой Библиотеке появляется один свиток, при помощи которого один отряд сможет принять участие в Раздаче Комара.</p>	<p>Чти Комара и как героя-обольстителя. Хвастайся трофеями и получай выгоду! Принесите набор своих любовных трофеев (не ваших карточек секса), обязательно количеством больше 3, покажите их в Храме всех богов (там на них поставят метку проверки) и получите за это денег или аметистов, или гранатов.</p>	<p>На доске объявлений квартала Комар появится свиток отрядов, где есть дети, важные для пророчества народа ихалигов.</p> <p>Также неизвестный путешественник оставит там свиток о Госпоже, Властелине, Белой Розе как о фигурах в биографии Комара и о главной загадке, над которой безуспешно бился наш основатель.</p>	<p>Какой бы ни была судьба Комара в итоге, он станет сильнее, НО увеличит свои шансы на победу в Раздаче на Тени истоков.</p>
<p><b>Улица Мелких богов — приезжие везли с собой самое важное для любого человека на чужбине — свою веру, и так родилась главная улица квартала.</b></p>	<p>Главные жрецы всех храмов получают возможность отправить письмо в храм Имени для того, чтобы заказать свиток Именования конкретного мага. Ответ не быстрый, зато качественный. Запрашивать надлежит через Храм всех богов.</p>	<p>В квартал Комар, в Храм всех богов, прибудет заместитель легата по вопросам Бюрократии. Время и место его пребывания будут общеизвестны. И в течение примерно пары часов он будет рад принять у себя всех бюрократов города и премировать их дополнительными бланками. Все, лишь бы Комара больше не видеть!</p>	<p>Каждый жрец отряда-культы может прийти в Храм всех богов (рег. мастерка Комара) и получить Откровение.</p>	<p>Главные жрецы всех отрядов-культов получают возможность погрузиться в Паутину Сонной Пряхи и поговорить там с одним богом, которого они призовут, если осмелятся. Детали будут размещены на досках объявлений всех кварталов заблаговременно.</p>

# Правила по библиотеке

## О текстах на нашей игре

Тексты на нашей игре выполняют целый ряд функций:

- Сюжетные — например, выяснение забытых подробностей историй отрядов, снятие проклятий, лежащих на отряде или местности, и т.п.
- Развитие отрядов и магов.
- Поиск ингредиентов для магических исследований.
- Лучшее понимание истории, природы и воли божества, которому вы поклоняетесь, что помогает развиваться вашему жрецу (правила по религии).
- Познание природы и метафизики мира.
- И, конечно, поиск того, что нужно для определения истинных имен!!

Где берутся тексты?

Что-то будет находиться у игроков на руках;

- Что-то можно будет найти в Курганье и иных локациях с особыми свойствами;
- В Великой Библиотеке.

Мы поддерживаем инициативы по созданию собственных отрядных, локационных, фракционных и иных библиотек, но особенно хотим выделить Великую библиотеку.

Если вы написали игровой текст и хотите, чтобы он стал известен людям, отдайте его копию в Великую библиотеку.

## О Великой библиотеке

Великая библиотека в Розах — одна из трех величайших библиотек в обитаемом мире, и единственная, дожившая до наших дней. Могущественные правители состязались между собой за владение древнейшими текстами и сокровенными знаниями. Отряды хорошо вооруженных археологов и книжников отправлялись добывать их: в руины великих зданий прошлого, в заброшенные дворцы, в экзотические города. Они возвращались назад, привозя с собой свитки, таблички и книги. И результат этой работы, добытый ценой их жизней и целыми состояниями, что потратили их патроны, сегодня может быть доступен абсолютно любому желающему совершенно бесплатно, всего лишь по предъявлению читательского билета! Не это ли свидетельство прогресса, что несет с собой Империя Госпожи?

Множество ценностей содержит в себе Библиотека. Историки читают здесь повествования о событиях древности, что способны пролить свет на настоящее. Сутяжники ищут здесь знаний о том, кому что принадлежит, а маги разыскивают новые слова силы.

Безопасно ли давать в руки простецу такое знание? Конечно, нет. А потому не все тома находятся в открытом доступе. Лишь подтвердив свою осведомленность и освоив

использование библиотечного каталога, ты получишь заветную отметку в читательском билете — доступ в закрытые секции...

Говорят, что воры, пытавшиеся ограбить Библиотеку, лишь плутали по ее коридорам, пока не умирали от истощения, и не могли ни выйти, ни пройти дальше, ибо таково колдовство этого места — нужно знать особые магические слова, чтобы перемещаться по Библиотеке.

Но Библиотека — это не только пыльные свитки, но и диспуты, лекции и общественные мероприятия, проводимые под мудрым руководством Попечительского совета Великой библиотеки. В совет входят люди весьма разных взглядов, ведь в конечном счете задача Библиотеки — нести просвещение всем вне зависимости от их политической лояльности. Некое древнее и могущественное колдовство запрещает людям причинять друг другу вред на территории Библиотеки — во всяком случае, общедоступным образом. А потому встретить там можно и верного слугу Госпожи, и того, кто считает, что временам пора бы перемениться.

Некоторые шепчутся, что те, кто работает в библиотеке — не просто муниципальные служащие, а культ, и кому он служит — неведомо.

Некоторые говорят, что принимая читательский билет, ты принимаешь и власть Великой библиотеки над собой, а когда она решит воззвать к этой власти — неведомо.

Некоторые говорят, что вообще все в том, как устроен мир, — лишь результат великого заговора древнего ордена библиотекарей. А если это не так, почему слова и имена имеют в нашем мире такую силу? Что, если вся наша жизнь — лишь одна из карточек в каталоге Великой библиотеки? Впрочем, мудрые не советуют лезть в эти тайны тем, кто дорожит своим разумом и своим покоем.

Ходит и другой слух о Великой библиотеке: что великой она стала благодаря тому, что там хранится **Первая летопись** — и тот, кто сможет стать ее автором, сможет изменить саму историю мира. Говорят, что слова, которые мудрецы используют для перемещения по тайной секции Библиотеке — лишь фрагменты той самой Первой летописи.

## Техническая информация

Библиотека — одновременно и игровая локация, и локация с игротехническими функциями. Персонал Библиотеки — в том числе игроки, преследующие собственные игровые цели. У Библиотеки есть:

- общедоступная часть;
- запретная секция, доступ к которой регулирует персонал библиотеки (игроки);
- таинственная древняя секция, доступ к которой зависит от выполнения ряда игромеханических условий.

Базовым условием доступа к большей части материалов библиотеки является читательский билет. Билет выдают сотрудники Библиотеки (игроки). Читательский билет имеет несколько уровней посвящения. Чтобы получить читательский билет высокого уровня, придется послужить Библиотеке.

Периодически в Библиотеке мудрецы проводят интеллектуальные состязания. Победители этих состязаний могут получить ресурсы, необходимые для других моделей (например, самоцветы) или пригождающиеся в самой библиотеке (магические слова).

Всем известно, что внутри основных залов Великой Библиотеки не действует почти никакая магия и **невозможны боевые взаимодействия**. Это следствие заклинания, наложенного на Библиотеку. Ходят слухи, что персонал Библиотеки тратит заметные силы на поддержание заклинания.

Вынос книг из Библиотеки **невозможен**. Одновременно с этим по определённой механике на определенных условиях в Библиотеке можно сделать копию текста. Это непросто!

Свободное перемещение по древней части Библиотеки невозможно. Доступ к закрытым полкам требует использования определенных **магических слов**. Некоторое количество магических слов у вас будет по факту прихода в древнюю часть Библиотеки. Другие Слова для доступа будут добываться прямо в Великой библиотеке и вне ее (например, в некоторых данжах и т.п.), как именно — вам предстоит разобраться на игре.

# Правила по медицине

Базовый процесс исцеления человека не оригинален и встречался на многих играх. Человек: ранен или болен → отыгрывает симптомы → подвергается лечению → тянет камушки → сообразно вытянутому получает благоприятный или неблагоприятный исход. Исход не всегда смертельный, но может быть исключительно дрянным.

## Ранения

Из ранений существует только тяжёлое: вас ввели в ноль хитов и не добили. Классика: человек не может самостоятельно перемещаться, а если за 15 минут ему не оказана помощь — умирает.

Тяжелораненый может быть перевязан любым человеком, кто не является тяжелораненым и имеет физически такую возможность (не связан, не заколдован каким-нибудь образом и т.д.). Перевязка — наложение бинта на открытую часть тела. У перевязанного есть дополнительные полчаса, чтобы добраться до врача. Перевязать самого себя нельзя. Серия последовательных перевязок не помогает продлить агонию.

На военной кампании тяжелораненые в процессе боя в норме не возникают, см. ниже и правила по военным кампаниям.

По итогам военных кампаний у проигравшей стороны будет больше раненых, у победившей — меньше.

Ранения для обычных ситуаций и для военных кампаний обрабатываются по-разному. В обычном случае тот, кого ранили, отправляется лечиться. Но мы исходим из того, что единица нашей игры — отряд. Поэтому после военных кампаний (и только после них) лечиться можно отправить любых членов отряда (в нужном количестве), принимавших участие в бою и более готовых к взаимодействию с докторами.

Ранения лечатся как в госпитале города Розы (расположен в квартале Кости), так и в лазаретах крепостей. Также их могут лечить лекари в отрядных палатах, но с определёнными ограничениями (см. ниже). Будет предложено несколько моделей лечения, требующих от доктора ловкости рук, глазомера и точности движений, а от раненых — ничего.

Например:

- вычерпывание воска из плавающей свечки так, чтобы её не утопить или не погасить пламя;
- сборка вслепую чего-то из деталей в ящике;
- переливание из банки в бутылку с узким горлом, не пролив, или в две емкости под край, и т.п.

Лекари могут предложить свои модели. Пишите мастерам по медицине, мы рассмотрим предложения. Главное, чтобы они были нетребовательны к раненому (пусть полежит человек после боя), требовательны к врачу и не нуждались в наличии региональщика.

Успешное выполнение модельных действий лекаря добавляет два белых камня И убирает два чёрных. Провал — наоборот: добавляет два чёрных, убирает два белых. Таким образом, степень влияния лекаря на исход вполне солидна, пусть и не абсолютна.

## Отрядные лекари

Отрядные лекари будут иметь возможность лечить тяжелые ранения. Делать это «в поле» нельзя — нужно минимально оборудованное пространство (койка, крыша, атмосфера безысходности). Лекари в своей лечебнице лечат заведомо хуже, чем в лазаретах и Госпитале, поэтому:

1) имеют минус два белых камня. То есть, если в Госпитале и лазаретах базовая вероятность успеха — 50%, то у лекарей отрядов — 37%.

2) могут лечить только членов своего отряда или отряда, состоящего с ним в связи.

Минус в два камня можно нивелировать массой разных способов — от дипломатической договоренности с Госпиталем / крепостными лазаретами о лечении на их территории до всевозможных заклинаний, лекарств и стимуляторов, добавляющих белые камни или убавляющих черные. Есть артефакты, позволяющие отрядным палатам функционировать более эффективно, но они редки.

## Черные и белые камушки

В процессе лечения врач формирует мешочек с камнями двух цветов: черными и белыми. Если врач был молодцом, в мешочке вырастает доля белых камушков, если не молодцом — доля черных. Раненый вытягивает белый камень — уходит на своих ногах, вытягивает черный — погибает, калечится или терпит какие-то ещё лишения. Конкретные негативные эффекты и их вероятность знают лекари.

Врач формирует пул камней в открытую, пациент видит это. Сначала он складывает базовый набор камушков, потом, сопровождая это комментариями, дополняет расклад за счет всяких модификаторов.

Увеличить количество белых камней у пациента на старте лечения или уменьшить количество черных, помимо успехов доктора, может:

- оборудование рабочего пространства;
- статус места, где происходит лечение (например, Госпиталь в Костях или лазарет любой из военных крепостей);
- артефакты;
- магия;
- экономика;
- зелья;
- иное.

Насчёт «иного» читайте литературу. Может статься, что жертвоприношение одного тяжелораненого дарует безусловное выживание другому. А, может, лжёт пакостная бумага.

Также за счёт некоторых моделей можно увеличить успешность любого лечения в принципе.

Камушки — игровой, но неотчуждаемый объект. Их можно найти в некоторых местах, зачем они нужны, не известно, поскольку сами по себе, вне модели лечения и медицинских процедур, к здоровью они ничего не прибавляют и ничего от него не отнимают.

Госпиталь и лазареты будут обеспечены камушками, отрядные лекари, скорее всего, тоже, но могут привезти с собой камни на всякий случай. Они должны быть именно черными и белыми, не красными и синими, не других цветов.

## Увечья

Могут нести дисфункцию для организма, а могут не нести. Функциональные увечья: однорукость, хромота. Одному человеку одновременно не могут нанести два функциональных увечья, как бы ни старались: получить человека без рук — без ног, несмотря на атмосферность, нельзя. Зато можно отрезать руку, вылечить и отрезать другую...

Если человеку повреждают конечность, то он сам выбирает, какую из двух. Нельзя специально повредить правую руку.

В случае конечностей повреждения отыгрываются приматыванием бинтом конечности к туловищу или палки к конечности.

Нефункциональные увечья: клейма, шрамы и т.п. Их, в отличие от функциональных, может быть сколько угодно.

Намеренное нанесение функциональных увечий, как и добивание, требует траты «черной метки» (подробнее см. правила по отрядам), нефункциональных — не требует.

Увечья могут быть последствиями врачебной ошибки, военной кампании, деятельности палача или некоторых рискованных предприятий.

Воздействуют непосредственно на того, с кем произошли, на отряд не влияют.

Могут быть излечены в Госпитале в Костях. Сделать это очень сложно: необходим редкий расходный материал. Также излечить увечье может исчезающе редкое заклинание.

## Болезни и по-настоящему страшное

Болезнью болеет отряд целиком. Для взаимодействия с болезнью к лекарям направляется один или более больных, в соответствии с описанием болезни. Идти к лекарям может не тот член отряда, который непосредственно с болезнью проконтактировал, а выбранный отрядом, в соответствии с его внутренними механизмами.

Любая болезнь воплощена в виде «морового листа». Это лист (асколькокарточка) зелёного цвета, который нужно вставить в летопись. Мастер отметит время и напишет на нем название отряда. После этого нужно отклеить первую полосу.

Отклеивает лекарь отряда или ученик лекаря, при отсутствии одного — летописец или капитан. Если ответственный будет пойман на злостном запоздалом отклеивании, отряд получит штраф.

Важно: в тихий час в развитии болезни наступает пауза. Таким образом, если следующий шаг приходится на тихий час, его нужно сделать сразу после окончания тихого часа (в 9 утра).

Болезни возникают по множеству причин:

- наследие древности;
- маг наслал;
- диверсия;
- обретение сомнительного артефакта;
- присутствие в опасном месте;
- сюжетное событие (комета, например) и т. п.

Выделяют два типа болезней: «мор» и «беда». Разница между ними в двух вещах: 1) мор распространяется, а беда не заразна; 2) эффект мора нарастает, эффект беды — нет.

Болезней счетное количество, все они довольно зловещи по своему воздействию.

Нормально, что могут встретиться болезни, которые на начало игры никто на полигоне лечить не умеет.

Примеры эффектов болезни типа «мор»:

- Списывает кровников с отряда со скоростью 1 в какой-то период;
- Заставляет терять уже вклеенные самоцветы с определённой скоростью;
- Постепенно заменяет в модели выживания белые камушки на черные.

Возможны и другие, разумеется.

Раз в определенный промежуток времени мор перескакивает на другой отряд по определенному принципу.

Всеми болезнями можно переболеть. При каких обстоятельствах, написано в самих моровых листах. Это может быть очень сложно, практически невозможно, однако всегда финальная стадия болезни — вы исцелились, и она ушла.

Болезни типа «беда» блокируют, пока действуют, какие-то возможности всех членов отряда. Например, становится невозможно:

- заменить себя кровниками;
- войти в храм;
- получать зарплату;
- тратить энергию;
- использовать какой-то раздел магии;
- открывать лицо;
- нормально лечиться (каждый получает несколько черных камушков);
- вносить изменения в летопись;

и т.п.



Болезнь необходимо ограничить и/или вылечить.

Болезнь типа «беда» не распространяется на другие отряды. Ограничить распространение болезни типа «мор» на другие отряды можно, точно зная, как именно это делается, а ещё — правильным образом бросив ей вызов и победив.

## Борьба с болезнью

Чтобы остановить распространение болезни, лекарь должен сразиться с больным в состязании, называемом «избиение болезни». На роль больного рекомендуется направлять человека бодрого — боеспособного, быстрого или ловкого.

Состязание — физическое, но не всегда рассчитанное на дюжих лекарей — можно и на ловких:

- поединок на тямбарах;
- прыжки в длину, в мешках и т.п.;
- набрасывание колец на палку (серсо);
- состязание в том, кто кого перестоит на одной ноге, пронесёт груз на голове, не уронив;
- армрестлинг, ладушки;
- стрельба в цель;

и т.п.

Тип состязания выбирает лекарь.

Опять же, приветствуются собственные способы борьбы с болезнью. Они должны быть требовательны для доктора и пациента в физическом плане и иметь низкий порог вхождения. Присылайте нам ваши предложения.

Одна попытка на тип болезни на отряд.

*Отряд «Алчные рты» из Берилла, подцепивший «маркитантский насморк», может один раз сходить за избиением этого насморка к лекарю. Позитивный результат ритуала — насморк напуган и держится подальше от этого отряда, пока не найдёт возможность еще раз к нему подкрасться. Но в следующий раз он уже будет учёным и не совершит прежних ошибок. Это не мешает тем же «Алчным ртам» сходить к тому же или другому лекарю, допустим, с «плетёным человечком» и отогнать и его.*

Избиение болезни может проводиться только в специально подготовленном пространстве. Такое точно есть в Госпитале Роз, и местные лекари умеют проводить такой ритуал. Однако они не единственные, и сторонний лекарь может прийти с целью проведения такого действа в Госпиталь: пустят или не пустят — это игровой вопрос.

Отметим, что у лекаря и у «болезни» разные цели и разные мерила успеха. Лекарь стремится сдержать болезнь и не дать ей перекинуться на здоровых. Его предельный успех — болезнь прекратила распространяться и прогрессировать. Больной же хочет жить — возможно, ценой других. Его предельный успех — его отряд прекращает болеть, а дальше — хоть трава не расти.

Ритуал этот при любом раскладе нравственно и материально обогащает врача или пациента, открывая им возможность развития.

### Побеждает пациент:

- получает базовый самоцвет для своего отряда;
- получает два белых камня для последующей проверки и убирает два черных;
- иногда получает временный бонус отряду.
- Далее пациент тянет камни:
- белый — отряд вылечился, заразился следующий;
- черный — течение болезни в отряде остановлено (не открывается следующая стадия), заразился следующий.

### Побеждает врач:

- получает базовый самоцвет для своего отряда;
- пациент получает два белых камня для последующей проверки и убирает два чёрных.
- Далее пациент тянет камни:
- белый — отряд зафиксировался в текущей стадии болезни, следующий отряд не заразился;
- черный — отряд продолжает болеть, следующий отряд заразился.

Если болезнь тем или иным образом остановлена, то лекарь вносит на моровой лист запись, что болезнь остановлена путем избиения, указывает конкретный результат и время. Не проявившиеся шаги открывать нельзя. Если лекарь остановил распространение болезни, да доложит он об этом региональщику.

## Исцеление болезни

Вылечить болезнь довольно непросто.

Для лечения нужно иметь конкретную информацию о том, как это делается. Сначала её нужно идентифицировать. У болезней есть свитки именования (их нужно отдельно поискать), в которых нужно дать правильные ответы на вопросы о них. Свитков несколько, наборов вопросов тоже несколько. Есть определённый процент правильных ответов, которые лекарю нужно набрать. Таким образом, значительная часть лечения осуществляется за счёт сбора информации.

Примеры:

- Имя болезни;
- Год, когда её наблюдали;
- Её создатель;
- Её первая знаменитая жертва;
- Часть тела, которую она поражает;
- Область, в которой она зародилась, и т.п.

Набрав нужное количество ответов, лекарь получает истинное имя болезни и может её именовать. Подробности знают лекари. Также можно найти и способ лечения болезни, то есть конкретный рецепт, в котором говорится, какой набор действий нужно осуществить,

чтобы вылечить болезнь. При успешном лечении моровой лист погашается и сохраняется в летописи (лекари будут знать, как правильно это сделать).

## Исследования

Исследование — это определенная деятельность, процесс, который доступен отряду, имеющему доступ к лаборатории. Лабораторий на игре две: одна в Госпитале квартала Кости, другая — в Великой Библиотеке. Лаборатория в Великой библиотеке открыта любому отряду. Большую часть исследований можно проводить в обеих лабораториях, но есть те, которые производятся только в лаборатории Госпиталя.

С помощью этой модели вы можете исследовать:

- Болезни
- Вещества

а также создавать единицу вакцины от болезни.  
Также можно создавать болезни в военных целях.  
Подробности будут известны только лекарям.

## Стимуляторы и лекарства

Наркотики (стимуляторы) существуют. Некоторые наркотики можно принять за лекарства и наоборот. Но наркотики — зло, и следует это утверждение воспринимать всерьез, хотя в чём состоит зло, толком не известно. Купить наркотики (стимуляторы) можно в разных местах.

Лекарства представлены вакцинами от болезней. Их производство возможно только в городе Розы — в Госпитале квартала Кости и в Великой Библиотеке. Методы производства известны только специалистам, требуют разнообразной деятельности, во многом — информационной и социальной. Иногда готовую вакцину можно купить на Шипастом Торге. Иногда можно найти готовый рецепт и последовать ему. Но это редко бывает просто.

## Зелья

Продаются на Шипастом торге, могут быть найдены и так или иначе получены в готовом виде.

Действуют по умолчанию на отряд (в отдельных случаях, на тяжелораненого человека — это оговаривается в самом описании зелья). Зелья, действующие на отряд, может употребить любой член отряда.

Зелье нельзя подлить. Нужно согласие капитана, летописца или отрядного лекаря на его употребление, подтверждённое при мастере. Можно принудить к приёму угрозами или магией, но принуждать нужно одного из этих людей.

Представляют собой колбочки с жидкостями весёленьких цветов, снабжённые сертификатом. В редких случаях — свитки.

Физически их пить не надо ни в коем случае — надо отдавать мастеру.

Примеры зелий:

- Целебный заговор. Добавляет один белый камушек **тяжелораненому** на одну проверку камней. Не помогает от болезней.
- Зелье роста. Добавляет один белый камушек на одну проверку камней. Дважды на одну и ту же проверку применить нельзя.
- Зелье древа. Добавляет два белых камушка на одну проверку камней. Дважды на одну и ту же проверку применить нельзя.
- Зелье птиц. Убирает один чёрный камушек с одной проверки камней. Дважды на одну и ту же проверку применить нельзя. Помните, что в проверке всегда должен остаться хотя бы один чёрный камень.
- Четвёртое зелье, или зелье уточняющего вопроса. Если каким-то образом вы можете получить ответ от мастеров, то это зелье позволит вам задать дополнительный уточняющий вопрос к первому вопросу.
- Зелье откровения. Позволяет получить откровение о каком-то вопросе. Оно может быть расплывчато и туманно. Таким образом можно узнать что-то из свитка Именования (даже Взятого или мага Круга). Чтобы получить ответ, приходите с зельем на главную мастерку к Сказке.
- Зелье замедления шага. Если это зелье выпьет лекарь или летописец отряда, который сейчас болеет, то шаг болезни увеличивается на 1 час (поэтому болезнь развивается медленнее). Это зелье можно выпить только добровольно. Только одно такое зелье может быть применено к одной болезни. Сертификат вложите в летопись рядом с моровым листом.
- Зелье ускорения шага. Если это зелье выпьет лекарь или летописец отряда, который сейчас болеет, то шаг болезни уменьшается на 1 час (поэтому болезнь протекает быстрее). Сократить шаг можно самое большее до двух часов. Это зелье можно выпить только добровольно. Только одно такое зелье может быть применено к одной болезни. Сертификат вложите в летопись рядом с моровым листом.
- Зелье баланса. Добавляет к любой проверке пять чёрных и пять белых камней. На одну проверку может быть использовано только одно такое зелье.

Этим список не исчерпывается.

## Госпиталь, лазареты и отрядные палаты

В госпиталях и лазаретах запрещено добивание, в том числе магическое. Выведи и добей снаружи. В остальном лазарет и госпиталь никак игротехнически не защищены. Заразные больные, находящиеся в госпитале и лазарете, не заражаются друг от друга.

### Лазарет

Лазарет — место исцеления в крепости (не в квартале). Рабочее место военных медиков. В каждой крепости есть один лазарет.

В лазарете можно лечить тяжелые ранения.

Требования к помещению:

- крыша;
- источник тепла (чтобы лежащий «больной» не замерз);
- минимум четыре лежачих места;
- освещение внутри;
- символическое обозначение того, что это госпиталь. Может быть снаружи, может быть внутри (тайно).

## Госпиталь

В госпитале можно лечить тяжелые ранения, болезни любого типа, а также вести исследования.

### **Требования к помещению:**

- очевидное наружное обозначение;
- крыша;
- источник тепла (чтобы лежащий «больной» не замерз);
- минимум семь лежачих мест;
- освещение внутри;
- помещение для лабораторных работ и исследований, отделенное от палаты с больными.

### **Требование к зоне под открытым небом:**

- достаточная площадь для избиения болезни;
- безопасность (отсутствие канав, опасных пеньков и иных объектов, о которые можно пораниться в процессе избиения болезни);
- любая ограда.

Также помещение для лабораторных работ и исследований есть в Великой Библиотеке. Лаборатория библиотеки открыта для любого отряда: таково их слово.

## Отрядные палаты

- – койка
- – крыша
- – свет любого происхождения

# Правила по смерти

*Человек Кометы усмехнулся окровавленным ртом и ответил мне:  
«Ее нет. Есть еще один возраст, не более того.  
Детство. Юность. Зрелость. Старость. Смерть.»*

Если ваш персонаж умер — наденьте белый хайратник и кратчайшим маршрутом направляйтесь в мертвятник. На нашей игре это загадочный кабак «Порог Смерти» — полуигротехническая локация, расположенная неподалеку от города Розы и Курганья.

Однако, в большинстве случаев это событие — не конец истории вашего персонажа.

По каким-то причинам он сам выживет, а вместо него погибнет **кровник** — один из виртуальных близких отряда. В мире игры будет понятное объяснение, почему так получилось: «Он прикрыл меня собой», «Он надел мой плащ и вместо меня пошел на ту встречу» и т.п. Это не отменяет отсидки в мертвятнике, однако обеспечивает продолжение личной истории.

Существует способ добить вашего персонажа так, что чудесное спасение жертвой кровника не поможет: **черная метка**. Если вас добили, потратив черную метку, то мёртв именно ваш персонаж и кровники его не спасут. Подробнее про это читайте ниже. Добитый с черной меткой персонаж точно так же направляется в мертвятник.

По прибытии в мертвятник вы должны назвать мастеру свое имя и отряд, чтобы узнать вашу судьбу. Если у вашего отряда остались кровники, то один из них погиб, а ваш персонаж **побывал на пороге смерти** и вернётся живым. Если их не осталось или была применена черная метка — он **окончательно мёртв**. Но в любом случае вам понадобится провести в «Пороге Смерти» некоторое время для необходимых процедур, о которых узнаете на месте.

Обычное время пребывания в мертвятнике — 3 часа. Оно может быть сокращено разными способами (в первую очередь с помощью отрядного плакальщика), но никогда не составит менее 1,5 часа.

Кабак «Порог Смерти» игровая локация, поэтому персонажи на его территории могут общаться друг с другом по игре, вне зависимости от их статуса. Вы можете попросить людей, которые уже уходят отсюда, передать весточку в ваш отряд, чтобы за вами прислали плакальщика. Это нормальная практика. Мастера мертвятника не занимаются такими вещами.

Если отрядный плакальщик за вами так и не пришел, через 3 часа вы покидаете мертвятник самостоятельно. Белый хайратник и кратчайшим маршрутом в локацию своего отряда. Главное, если вы побывали на пороге смерти, не забудьте рассказать историю о своем чудесном спасении. Ну и передайте плакальщику, что ему стоит зайти в «Порог Смерти»

## Плакальщики

У каждого плакальщика есть три права и три обязанности.

Три права такие:

1. Будучи живым приходить в «Порог Смерти». Обычно сюда попадают лишь мертвые и те, кто стоят на пороге смерти.
2. Уходить оттуда и забирать с собой людей из своего отряда на 1 час раньше. Но перед этим плакальщик должен исполнить свои обязанности. И плакальщик вправе работать даже будучи мертвым: он может уводить своих из Порога, раньше освободить себя сам, словом выполнять все, что и обычно положено плакальщику. Однако это его не освобождает от соблюдения законов смерти и он подчиняется всем ограничениям Порога и отмеряет свое время.
3. Говорить с трактирщиком и узнавать у него то, что живым может быть неизвестно или читать свитки, что иногда появляются в «Пороге Смерти» и редко попадают на глаза живых.

Три обязанности:

1. Решать, кто именно из кровников погиб вместо персонажа игрока и понять, как так получилось в мире игры. Историю об этом ему стоит здесь же рассказать ожидающему в мертвятнике и мастеру, а после возвращения и остальному отряду (или хотя бы летописцу). Лист выбранного кровника остается в «Пороге Смерти» — мёртвым кровникам здесь отводится отдельная специальная роль. Плакальщик сам решает, как ему удобнее — носить с собой несколько свитков кровников или принести их в следующий визит, забрав из летописи.
2. Если персонаж окончательно погиб, то вместе с мастером мертвятника помочь игроку выбрать для себя новую роль. МГ предполагает, что для этого могут быть использованы заготовки отрядных кровников, на которые ещё не проставлен штамп в игре. Но можно делать и другими способами.
3. Сообщать мастеру по смерти и отрядному летописцу об изменении числа кровников своего отряда. В первую очередь это относится к получению новых кровников.

Плакальщик всегда приходит в «Порог Смерти» по игре и уходит оттуда по игре, погибший плакальщик ничем не отличается от любого другого члена отряда и выполняет те же действия в Пороге.

Но если он уводит оттуда **членов своего отряда**, то может вместе с ними надеть белый хайратник и кратчайшим маршрутом идти в свою локацию **не вступая ни в какие игровые взаимодействия кроме разговора с ними**. Персонажи идут тайными тропами, известными только плакальщику.

Говорят, что того, кто нападет на плакальщика по пути в «Порог Смерти» и обратно, ожидает страшное проклятье, но мало кто отваживается это проверить.

## Кровники

Число кровников отряда ограничено. Каждый раз, когда член отряда приходит в мертвятник, мастера по смерти вычеркивают одного кровника, и избежать этого нельзя. Персонаж, убитый черной меткой, на число кровников не влияет.

Игрок может посчитать, что даже не смотря на наличие кровника, его персонаж погиб, тогда он окончательно мертв. Однако такое решение не отменяет смерти кровника. Погибшими считаются оба. Делайте это, если считаете, что история персонажа подошла к логическому концу, а не для того, чтобы сэкономить кровника.

Чтобы отряд получил себе нового кровника, плакальщик приносит к мастерам мертвятника лист с его описанием (заготовленный заранее до игры или написанный уже на полигоне) и плату за получение кровника. А мастера ставят на нём особый штамп обозначающий, что этот кровник в игре и записывают его в свои книги.

Возможны ситуации, когда ваш отряд теряет кровников не из-за смерти персонажа игрока, а по другой причине. Например это болезнь или воздействие враждебной магии на весь отряд.

Обычно достаточно раз в день навещать «Порог Смерти» и сообщать об приросте кровников отряда — не обязательно делать это при каждом изменении. Подобные правила сделаны для удобства плакальщиков, а не для того, чтобы их игнорировали. Если плакальщик отряда злостно забивает на визиты в мертвятник несмотря на гибель множества своих кровников, мастера мертвятника вправе отказать отряду в использовании этой механики.

## Кабак «Порог Смерти»

Многие были в этом месте. Многие о нем знают. Более других в нем разбираются те, кто столкнулся с отголосками смерти: люди, которые едва не погибли, плакальщики, некоторые колдуны и отравленные Кометой имеют возможность туда попасть. Остальные — нет. Здесь всегда нальют воды страждущим и не откажут в хлебе, посему хороните своих с деньгами в карманах!

Здесь говорят друг с другом все те, кого объединила Смерть.

Некоторые уйдут так же спокойно и легко, как вошли.

Некоторых ожидает Хвостатый старец.

Плакальщики, и не только они, пытаются разгадать тайну этого места и природу его стражей.

Все правила поведения и досуга в «Пороге Смерти» станут вам известны, если вы там окажетесь.

Самое главное — на подходах к «Порогу Смерти» запрещено драться, эти безопасные дороги будут явно промаркированы.

Но кроме обычной рутины плакальщика в «Порогу Смерти» можно узнавать редкие новости или находить любопытные свитки.



Если вы желаете [уничтожить](#) чужой отряд, именно тут нужно узнавать его статус.

Посетители «Порога Смерти» могут спокойно общаться друг с другом по игре. И те, кто вернутся живыми из-за своего кровника, и те, кто умер окончательно, и плакальщики, и иные редкие гости видят и слышат друг друга и могут говорить.

Для тех игроков, которые предпочтут просто отдохнуть в мертвятнике, мы сделаем отдельную пожизневую зону отдыха.

## Черная метка

Сила слова велика и слово было: «Смерть». В мире игры существует свиток, который называется «Черная метка» — лицензия на убийство, навык ассасина, смертоносное заклинание или тщательно подготовленная месть... Многое может стоять за ней.

Она представляет собой особый сертификат. В момент использования убийца обязан сказать: «Добиваю с черной меткой» и порвать его на две половины: одну половину оставить себе, а вторую отдать убитому, чтобы тот предъявил её в мертвятнике. Если убийца не порвал метку и не отдал вам половину, значит, он не смог вас добить.

Черная метка — редкий ресурс. Некоторые отряды получают на старт игры одну черную метку, но большинству из них придется приобретать её в процессе игры. Это требует во-первых, развития отряда до определенной хартии и выбора соответствующего эффекта. А во-вторых, игрового визита на мастерку в квартале Розы, где черную метку можно будет купить за самоцветы.

**Скрывать факт добивания** вашего персонажа черной меткой ведет к однозначному **удалению с полигона**, не делайте так, пожалуйста, это очень грубое нарушение правил, примерно как не дойти до мертвятника вовсе. Потеряли корешок — ничего страшного, скажите об этом.

Кроме отрядных черных меток, есть ещё два разновидности этого явления: смертоносная магия и казнь палачом члена отряда. Смертоносная магия всегда сопровождается сертификатом, аналогичным черной метке — на нем так и написано «черная метка».

Отрядный палач казнит членов своего отряда не используя сертификат. Однако он всегда должен четко маркировать такое убийство громко и четко сказав «я, такой-то, палач такого-то отряда, казню тебя, имя, по причине». Не стесняйтесь делать это торжественно.

Карта «Черная метка» — это непобираемый предмет, его нельзя продать, нельзя отобрать, нельзя найти при обыске и тд.

## Возвращение с того света

Если на вашего персонажа не хватило кровника или его добили черной меткой — он умер и скоро предстанет перед Хвостатым Старцем. Приготовьтесь выходить в новой роли: это могут быть роли в вашем отряде (например написанные заранее, но не проштампованные мастерами кровники или иные заготовки), роль в другом отряде, готовом

вас принять, или мастера по смерти помогут вам создать новую историю с чистого листа. Должность в новом отряде получается уже в процессе игры: во власти капитана отряда назначить нового персонажа новым бардом и т.д.

В мире игры есть очень мало способов вернуть окончательно мертвого к жизни.

Любой образованный персонаж знает, что так умеют делать Взятые и маги Круга Восемнадцати. Их не убить ни оружием, ни черной меткой. Впрочем, на некоторое время это их задержит.

## Трупы и похороны

После смерти мы рекомендуем игрокам уместное время (примерно 15 минут), в зависимости от обстоятельств, отыграть свой труп. Достаточно присесть на корточки, надев белый хайратник, и отвечать другим персонажам на вопрос: «Что я вижу?», описывая ТОЛЬКО состояние тела без иных подробностей. Если вы в глухой пустоши и рядом никого нет — смело идите в мертвятник. Касательно ритуала похорон: советуем либо не произносить имя погибшего, потому что он может вернуться за счет кровника, либо хоронить именно конкретного персонажа, когда станет понятно, что смерть окончательна. Палкальщику допустимо забрать мертвеца для церемонии прощания из «Порога Смерти» по договоренности с мастерами по смерти.

Обратите внимание: квартал Кости — необычное место. Поэтому если вы умерли на территории этого квартала и не были похоронены, пожалуйста, по пути к мертвятнику зайдите на региональную мастерку в Доки и сообщите о своей смерти.

Похороны на Кладбище — важная традиция, и тот, с кем попрощались верно, возвращается с «Порога Смерти» с «самоцветами на глазах». Это отсылка к старой традиции класть на глаза монеты. Когда в этот необычный кабак заходит тот, с кем прощались на Кладбище (или с его кровником), то этот человек восхваляет громко Кладбище Костей и тех, кто проводил обряд, а затем получает у кабатчика один самоцвет. Знатоки говорят, что заработать так специально, вырезая кровников, не очень-то получится, как-то они там в Пороге это проверяют или просто жадничают и не всем дают камни. Вот, к примеру, Взятый никогда кабатчик камней не раздает, говорит, что так и разориться недолго.

Обязательным условием получения самоцветов является создание могилы (необходимо указание отряда, не обязательно имени погребённого: понимаем процедурные сложности с кровниками). Ввиду ограниченного пространства Кладбища предлагаем ставить общий указатель отряда, а потом после похорон навешивать на него ленточки за погребённых или как-то ещё их маркировать, тем самым создавая подобие склепа.

## Тихий час

**В период с 2:00 до 9:00 мертвятник закрыт.** Если по какой-то причине ваш персонаж умер в это время, надевайте белый хайратник и идите спать в свою локацию, А с 9 утра также в белом хайратнике кратчайшим маршрутом отправляйтесь мертвятник. Можно сообщить об этом плакальщику своего отряда и пойти с ним вместе.

# Правила по строительству и допуску игровых строений и локаций

*Мы благодарим МГ «Лестница в небо» и МГ «Крафт» за вдохновение при написании данных правил.*

## Разметка, границы, конструкции, материалы и размеры

### 1.1. Разметка

Первый этап разметки пройдет в период 29 марта - 20 апреля.

МГ определит окончательно расположение игровых локаций, неигровых лагерей (пожизняк), мест расположения уборных.

Игроки, которые создают локации вне рамок города, договариваются о размещении своих игровых построек между игроками своей локации, капитанами команд. Размещение производится в рамках отведенной площади. Размещение не должно противоречить разделу 3 настоящих правил.

Игроки которые создают свои игровые строения в рамках локаций кварталов, [направляют свои потребности в площади и назначение строений в опросник.](#)

На основе этих потребностей и исходя из социальной значимости строения для всех игроков и количества заезжающих игроков в команде, игровые строения будут размещаться в локациях кварталов.

Второй этап разметки – май 2025 (17 и 18 мая).

МГ встречается с игроками на полигоне и утверждает с уполномоченными представителями команд расположение их игровых построек и локаций.

### 1.2. Границы

Границы города формируются:

- обратными сторонами игровых строений, которые строят игроки по периметру локации города;
- ограждением, моделирующим стену города, замкнутость периметра города организуется мастерской группой.

### 1.3. Типы конструкций по техническому исполнению

Пункты 1.3 — 1.5. справедливы для всех игровых локаций.

По техническому исполнению конструкции разделяются на четыре типа:

- А. капитальные;
- В. некапитальные;

- C. сборные конструкции с полимерными и металлическими каркасами, газебо;
- D. шатры.

#### Общие требования к капитальным и некапитальным конструкциям:

- Высота стены первого этажа – не менее 2 метров;
- строение должны обладать дверью: ширина дверного проема – не менее 80 см, высота – не менее 180 см;
- каркас двери строения выполнен из пиломатериалов, готовая дверь должна выдерживать умеренные удары и толчки и не ломаться;
- дверь строения имеет засов или иной механизм запираения изнутри (минимально обязательный запорный механизм — веревочная петля и гвоздь);
- строение обладает окнами/окном/бойницей;
- строение не имеет травмоопасных элементов (острые углы, торчащий крепеж, незакрепленные элементы конструкций);
- строение имеет крышу;
- желательно чтобы фронтальные элементы зданий между крышей и стенами (фронтоны) должны быть затянуты;
- стены строений моделируются ткаными и неткаными материалами, фанерой и иными плотными непрозрачными материалами, делающими невозможным проход.

#### а. Капитальные конструкции

Капитальные строения должны соответствовать следующим конструкционным требованиям:

- вертикальные несущие опоры одноэтажного здания выполнены из бруса сечением не менее 50х100 мм;
- вертикальные несущие опоры двухэтажного здания выполнены из бруса сечением не менее 100х100 мм;
- несущие опоры капитального строения закопаны на глубину не менее 1 метра;
- вкапываемая часть вертикальных несущих опор полностью покрыта на 1,5 метра масляной краской для наружных работ/битумом/олифой и затем гудроном;
- перекрытия, на которых предполагается размещение игроков, выдерживают нагрузку не менее 190 кг/м<sup>2</sup>; (Пример: Распределённая нагрузка на балку — это нормативная нагрузка, умноженная на шаг балок (грузовую полосу). Например, если суммарная нагрузка — 400 кг/м<sup>2</sup>, а шаг балок — 0,6 м, то распределенная нагрузка на балку будет:  $Q_{распр.} = 400 \text{ кг/м}^2 \times 0,6 \text{ м} = 240 \text{ кг/м}$ ; Фактически проверяется эмпирически, размещением ответственного за строительство и мастера по градостроительству с на каждом квадратном метре проверяемого строения, при проверке совершаются одновременные прыжки обоих людей).
- перекрытия, на которых предполагается размещение игроков, имеют жесткий каркас из пиломатериалов;
- все лестницы, пандусы и этажи выше первого оснащены ограждениями и/или поручнями высотой от 1 метра;
- ограждения выдерживают нагрузку опирающегося на них взрослого человека;
- вертикальные несущие опоры скреплены между собой диагональными связями.

Для организации пола поверх жесткого каркаса перекрытия допускается использование досок, фанеры, осб-плит, если при этом покрытие не проявляет значительного прогибания, не образует трещин.

**Мы рекомендуем строить двухэтажные здания только тем командам, которые уже имеют успешный опыт ролевого строительства**

Все строения, предполагающие наличие второго эксплуатируемого этажа (двухэтажные дома, дозорные башни, стрелковые галереи), должны соответствовать требованиям к капитальным конструкциям.

Мастером по градостроительству будет осуществляться проверка всех строений, имеющих второй эксплуатируемый этаж/уровень, на соответствие требованиям к конструкциям.

**Капитальные строения могут не демонтироваться игроками по завершению игры**

**b. Некапитальные конструкции**

Некапитальные конструкции должны соответствовать следующим требованиям:

- каркас выполнен из доски сечением не менее 150 мм на 25 мм.;
- каркас закреплен вкапыванием стоек каркаса или жестким креплением каркаса к забитым в землю кольям/прутьям;
- строение без деформации выдерживает толчки вытянутой рукой взрослого человека.

**c. Сборные конструкции**

Применение сборных конструкций с металлическими, полимерными каркасами и газебо допустимо в следующих случаях:

- конструкция соответствует моделируемому строению (алхимическая лавка, аптека, небольшой городской дом, ремесленная мастерская, торговая лавка, часовня, пост, домик лодочника, хижина бедняка, притон и подобное);
- конструкция не моделирует крупное, значимое строение (храм, ратуша, казармы и т.п.), но может являться его пристройкой, составной частью: оружейная, склад, гостевые комнаты, вспомогательное помещение;
- конструкция визуально (снаружи и внутри) соответствует миру игры;
- современные материалы (покрытие, каркас, молнии, пластик, пленка) скрыты как снаружи, так и внутри;
- отсутствуют травмоопасные элементы;
- стены конструкции моделируются непрозрачными материалами (баннеры, тканые материалы с нанесенным рисунком и т.д.), имитирующими каменную кладку, фахверк, старый кирпич, деревянные стены или другие уместные материалы.

Газебо в варианте «как есть», укомплектованные стандартными немодифицированными стенками, к размещению в игровой зоне не допускаются. Применение сборных конструкций с полимерным или металлическим каркасом шатрового типа допустимо только для цирка.

**d. Шатры**

Шатры использовать в городе запрещено, за исключением квартала Ловушка, где шатры могут являться частью квартальной застройки. Количество шатров согласуется с региональным мастером и мастером по градостроению. Использование шатров в других кварталах возможно строго по согласованию с региональщиком (сюжетное обоснование) и мастером по градостроению.

Допускается устройство навесов. Навес должен крепиться к постоянному строению и служить для организации торговли либо укрытием для представителя городского дна.

## 1.4. Материалы

Для всех элементов, которые не являются конструктивной составляющей строений (ограды, ворота, двери, покрытие стен и крыш), и иных поверхностей, которые не используются для размещения игроков, могут использоваться следующие материалы:

- фанера, ДСП или иные плиты;
- баннерная ткань, брезент, нетканые и тканые материалы;
- блоки из сена, тростниковые маты;
- пластиковые или тканые сетки, решетки.

Иные материалы допускаются по согласованию с региональным мастером и мастером по градостроительству.

## 1.5. Размеры и отрядные строения

Рекомендуемыми размерами одной единицы конструкции являются 6 на 6 метров, 6 на 3 метра, 3 на 3 метра. Игровое строение может состоять из нескольких единиц конструкций соединенных между собой внутренними проходами.

Каждый отряд, квартирующий в городе, должен иметь игровое строение в городе. Игровое строение должно вмещать в себя весь отряд.

Для отряда 7-9 человек достаточно одного здания габаритами не менее чем 3 на 6 метров.

Для отряда 10-14 человек достаточно 1 здания габаритами не менее чем 6 на 6 метров.

Для отряда 14-21 человек – либо двухэтажное здание с основанием не менее чем 6 на 6 метров, либо несколько одноэтажных зданий, одно из которых должно быть не менее 6 на 6 метров, второе – не менее чем 6 на 3 метра или сборная конструкция с полимерными или металлическим каркасом, газебо.

Если игроки ничего не строят, то должны иметь ОЧЕНЬ ВЕСКОЕ обоснование и утвердить у регионального мастера место проживания исходя из своей роли.

В необходимую по нормативам площадь постройки может быть включен «внутренний двор», отделённый от остальной локации фальшстенами не менее 2 метра высотой.

Учитываемая площадь такого двора не может быть более 1/2 от нормативной площади здания. При этом сама площадь внутреннего дворика может быть больше той, что учитывается нормативом.

Примеры:

- для средней команды (10-15 человек) нормативом заложены габариты здания не менее 6 на 6 метров, при этом возможно возведение здания размерами 3 на 6 метров и отделенного от остальной локации стенами «внутреннего дворика» размерами 3 на 6 метров, примыкающего к зданию. В таком случае требования к командному строению будут соблюдены;
- требование для команды — одно здание 6 на 6 метров. Команда решает возвести одно здание 3 на 6 метров и внутренний дворик, отделённый от остальной локации фальшстенами, размером 6 на 6 метров. В таком случае требования к командному строению также будут соблюдены;

Во внутренних двориках зданий могут располагаться костры, лавки и прочее, необходимое для комфортного пребывания команды в игровой зоне и не нарушающее эти

и другие правила игры. Костры разрешается устраивать только в соответствии с правилами (Общие правила/Организационная информация).

**Информация о зданиях должна быть заранее предоставлена мастеру по градостроению для согласования.**

## Дизайн-код

Квартал — игровая территория внутри города, обладающая определенным набором особенностей. Игроки кварталов обеспечивают внешний вид своих игровых строений и кварталов в соответствии с дизайн-кодом. Игроки других игровых локаций обеспечивают внешний вид своих локаций в соответствии с дизайн-кодом за исключением п 2.1. — 2.4.

### 2.1. Квартал Роза

- Разрешено многоэтажное строительство;
- Запрещены переулки и тупики (п.4);
- Должна быть построена Ратуша;

### 2.2. Квартал Комар

- Разрешено многоэтажное строительство;
- Могут быть любые виды улиц п. 4;
- Должны быть построены Университет, Храмовая Улица;

### 2.3. Квартал Кости

- Допускается многоэтажное строительство по согласованию с региональщиком и мастером по градостроительству;
- Разрешено наличие не более 1 проспекта и 1 улицы на весь квартал;
- Должны быть построены Госпиталь и Кладбище;

### 2.4. Квартал Ловушка

- Запрещено многоэтажное строительство. В некоторых случаях по согласованию с региональным мастером разрешено использование шатров;
- В квартале отсутствуют проспекты. Разрешено не более 1 улицы;
- Должна быть построена разрушенная обсерватория;
- Квартальный маркер — пустое место из-под исчезнувших табличек с названием улиц или номерами домов. На улицах Ловушки жители размещают «ловцы снов». При строительстве квартала должны придерживаться брендбука квартала Ловушка.

### 2.5. Освещение

Обязательным освещением входа в строение/фонарем должны быть оснащены:

- кабаки и наливайки;
- административные здания;
- торговые заведения.

Освещение должно соответствовать моделируемой эпохе:

- проводка скрыта или декорирована;

- цветовая температура источников света не должна превышать 3000 кельвинов (это теплый желтый);
- источники освещения должны быть стилизованы;
- если не получается использовать аутентичные/стилизованные источники света, скрыть лампы за матовыми материалами, можно использовать рассеянный свет, когда источник света скрыт за каким-то предметом.

## 2.6. Стены и кровля

Для покрытия крыш не рекомендовано использование тентов синего и зеленого цвета. Если использование тентов другого цвета по какой-то причине невозможно, можно использовать обратную фольгированную сторону тента.

Рекомендуемые цвета для крыш — оттенки черного, коричневого, хаки, баннеры с принтом кровли.

Покрытие крыши рекомендуется делать с помощью тента, прикрепленного к каркасу.

Для моделирования стен строений запрещено использование **черных** тканей или нетканых материалов, спанбонда, геотекстиля.

Рекомендуется использовать нетканые материалы только на боковых и задних сторонах строений, фасады из оформлять из бязи, брезента, крашенного оргалита и другого подобного.

## 2.7. Кабаки и наливайки

Если кухня, место хранения продуктов или упаковка продуктов не соответствуют антуражу мира Черного Отряда, они должны быть скрыты от игроков стенами или непрозрачной перегородкой.

## Строения военного назначения

Любые стационарные баррикады и препятствия запрещены, за исключением заранее приготовленных игроками мантелетов, не превышающих размеры, указанные в правилах по боевым взаимодействиям. Мантелеты можно уничтожать в соответствии с правилами по боевым взаимодействиям.

Все строения должны соответствовать требованиям, указанным в настоящих правилах. Дополнительные требования к крепостям, башням и иным фортификационным строениям указаны в пп. 11-12 правил по боевым взаимодействиям.

## Площади, улицы, переулки, тупики, фальшстены

В каждом районе города игроками создается здание/площадь Шипастого Торга.

После завершения первого этапа разметки и размещения большинства игровых строений внутри городских локаций будет сформировано описание видов и типов улиц и при необходимости указания ответственных за формирования фальшстен.

Высота фальшстен – не менее 2 метров. Фальшстены необходимы для формирования периметра города и сокрытия технических, неигровых построек.



## Безопасность

Городская и квартальная инфраструктура должна соответствовать требованиям по безопасности строений и согласовываться с мастером по градостроительству – как и взаиморасположение строений. В городскую инфраструктуру входят улицы и фальшстены.

## Туалеты, канализация кабаков и наливаек

Для локаций силами администрации полигона будут организованы централизованные туалеты.

Для слива воды кабаки и наливайки используют ямы. Расположение ям согласовывается с МГ. После игры ямы должны быть засыпаны до уровня окружающей земли.

Мастерская группа организывает разметку прокладки трассы канализации для кабаков и наливаек до выгребной ямы в соответствии с планом локации. Прокладка канализационной трассы и ее демонтаж осуществляется силами сотрудников/игроков кабаков/наливаек.

## Неигровые территория и лагеря

Неигровая территория — это территория вокруг мастерки, региональной мастерки, туалеты, территория за пределами полигона, неигровые лагеря и зоны хозяйственно-бытового назначения. На них запрещены игровые взаимодействия и обмен игровой информацией.

### Неигровые лагеря

Неигровые лагеря — места проживания игроков; могут располагаться как вне локации, так и внутри нее.

Неигровые лагеря вне локаций огораживаются сигнальной лентой.

Неигровые лагеря, располагающиеся внутри локации, должны быть по всему периметру закрыты фальшстенами или стенами игровых строений. Входы, окна и проемы должны маркироваться сигнальной лентой по периметру.

## Демонтаж

Не позднее первого дня после завершения игры силами игроков должен быть осуществлен демонтаж всех возведенных их командами некапитальных строений. Все организованные игроками сливные ямы должны быть засыпаны и утрамбованы. Демонтированные материалы команды должны вынести на места централизованного сбора мусора.

# Правила данжа Курганье

Время работы данжа Курганье (все игроки обязаны покинуть территорию данжа до времени окончания его работы):

День	Начало работы данжа	Конец работы данжа
Понедельник	22.00	01.00
Среда	12.00	01.00
Пятница	12.00	01.00
Суббота	12.00	в 2 часа до финального парада

1. Территория Курганья отмечена ограждением из каната с красными световыми маркерами и неткани. Стена из неткани обозначает непроходимый барьер. Канат — проходимый барьер (можно перелезть), но игроки попавшие в Курганье способом, отличным от «безопасного» (см. ниже), могут получить негативные эффекты (проклятья), привлечь внимание опасных существ и Вечной Стражи.
2. Курганье делится на Пустоши (внешняя зона, разрешен самостоятельный вход/выход игроков) и внутренние курганы (вход/выход только с разрешения игротехника-Хранителя кургана). Внутренние курганы отгорожены от Пустошей нетканкой.
3. На территории данжа разрешено применение только протектированного одноручного оружия независимо от времени суток. Текстильное оружие может проноситься (если нет возможности оставить на входе), но не может применяться (даже для угрозы или парирования) и должно оставаться в ножнах или за поясом. Щиты, стрелковое, древковое и двуручное оружие, которое нельзя спрятать в ножны, в т.ч. и протектированное, оставляется за пределами данжа в обязательном порядке. Нарушение этого пункта правил приводит к мгновенной смерти персонажа и санкциям к игроку (вплоть до удаления с игры в случае нанесения травм). Безопасность игротехников и игроков важный приоритет для нашей МГ.
4. На территории данжа могут присутствовать магические и иные эффекты, которые не описаны в общих правилах. О таких воздействиях игроков проинформируют игротехники (персонажи с повязанными красными платками). Наложённые в данже эффекты могут сохранить силу и за пределами данжа.

5. На территории данжа игротехники Курганья обладают всеми полномочиями мастеров и имеют права удалять с территории данжа игрока, если его поведение или состояние может быть опасным для него или окружающих, в том числе и по причине алкогольного опьянения.
6. На территории данжа могут находиться реально зарытые сокровища. Игрокам необходимо самостоятельно позаботиться о наличии реальных инструментов для их добычи (минимальный набор: лопата, долото, молоток). Глубина залегания гарантировано не превышает 50см. Если вы что-то выкапываете, то место раскопок после вас должно остаться в том же виде, что и до вас. В игре будут карты, которые добываются игровым путем и помогают в поисках сокровищ.
7. «Безопасный» вход на территорию Курганья осуществляется через проход возле кабака, вокруг которого намного ниже вероятность нападения монстров.
8. Многочисленные группы игроков (свыше 5) тревожат охранные чары в Пустошах (повышая вероятность получения проклятья) и привлекают внимание монстров.
9. Ценные вещи и иные заслуживающие внимание предметы в большинстве случаев сосредоточены вокруг менгиров — говорящих камней. В большинстве случаев менгиры бормочат ложные видения из прошлого, настоящего и будущего, но иногда могут сообщать важную игровую информацию.
10. Предметы, которые можно добыть в Курганье, как правило не имеют игровой ценности за пределами Курганья. Но их можно обменять на общеигровые ценности у игротехнического Торговца, который базируется в кабаке.
11. В Пустошах запрещено касаться и переносить предметы антуража (менгиры и предметы с надписями «не трогать»), а также световые маркеры (светодиод с батарейкой). Побираемость предметов во внутренних курганах уточняйте у сопровождающих игротехов.
12. Внутренние курганы состоят из 6 основных курганов: Безымянный холм — доступен все время работы данжа; Девичий холм, Бойня, Горб провидца, Могила братьев — доступны до 21.00; Воющая земля — доступна после 21.00.
13. Каждый внутренний курган является самостоятельным миниданжем и доступен для групп не более 5 игроков (не менее 3, т.к. не все курганы проходимы меньшим количеством).
14. Чтобы попасть во внутренний курган необходимо иметь специальный амулет-ключ (ключамулет), развеивающий защитные чары. Каждый конкретный ключамулет позволяет в сопровождении Проводника-игротехника войти одной группе игроков в конкретный курган в определенный день и время.
15. Цифры на ключамулетах обозначают время входа в курган. Войти можно в интервале +-5 минут от указанного на ключамулете времени. Конкретный курган зашифрован и потребуется дополнительная игровая информация для полной идентификации амулета.
16. Небольшая часть ключамулетов на начало игры будет распределена по игровым локациям. Большая часть добывается в Курганье по квестам игротехников (для начала следует обратиться к Торговцу, который базируется в кабаке Синий

Вилли). Единовременно можно добыть только один ключамулет. Попытки набрать их с запасом будут наказываться. Независимо от источника получения ключамулета посетите кабак на входе в данж для выделения вашей группе Проводника-игротеха.

17. Для упрощения путешествий по Пустошам можно пользоваться услугами Проводников, как игроков например, из отряда Антикваров или Вечной Стражи, так и игротехов. Проводники, обладают дополнительной информацией об особенностях Курганья и в некоторых случаях полезными умениями и магией. Привлечение Проводников к сотрудничеству — игровой процесс. Помните, что Проводники-игроки не смогут впустить вас во внутренний курган даже при наличии правильного ключамулета (только Проводники-игротехи)
18. Курганье — опасное место. Не все пришедшие за добычей смогут вернуться живыми.

# Правила по костюмам

Каждый игрок на игре должен иметь игровой костюм. Игроки самостоятельно обеспечивают себя костюмами к игре.

## Главное

- **Общая стилистика: средневековое фэнтези.**  
В своих костюмах ориентируйтесь на **европейскую моду XIV-XVI веков** с элементами фэнтези при желании. (Если не хотите заморачиваться на инородность. Если хотите — читайте дальше)
- Каждый отряд должен иметь один какой-то общий отрядный элемент костюма. Это может быть цвет, элемент костюма или декора, шеврон и т.п.
- **Правило 5 метров.**  
Если в правилах написано, что костюмы выходцев из Таглиоса похожи на костюмы индусов времен Великих Моголов, то мы предлагаем сделать костюм, по которому с расстояния 5 метров можно понять, что костюм вдохновлен именно этим регионом, и с этого же расстояния не видно современных элементов в костюме.
- **Обратите внимание, что у кварталов и лагерей могут быть собственные требования к антуражу!** Например, в [квартале Кости](#) избегают любой унификации. Обязательно изучайте материалы для своей локации.

## Общие рекомендации

- Костюм персонажа должен соответствовать его социальному положению, культуре и роду занятий (кроме тех случаев, когда персонаж намеренно это скрывает).
- Чем богаче и знатнее персонаж — тем более поздний век можно использовать как прототип.
- Если ваш отряд не из народов форсов, но давно обосновался в Розах, рекомендуем использовать минимальные маркеры ваших культурных корней.
- Если ваш отряд не из народа форсов, приехал в Розы издалека и недавно, рекомендуем использовать костюмы, соответствующие родине отряда.

## Запрещены

- Кроссовки, кроксы, берцы, кеды и обувь, очевидно читающаяся как современная. Обувь с большим количеством дополнительных элементов. Допускаются туфли и ботинки целиком натурального черного или коричневого цвета (при отсутствии логотипов и элементов дизайна другого цвета, цветных шнурков и т.п.).
- Камуфляж любого вида.
- Видимые молнии.
- Синие джинсы, футболки типа «Ария», тельняшки и тому подобное. Одежда, однозначно читающаяся как современная.
- Ткани и аксессуары ярких цвета ненатуральных цветов.
- Мобильные телефоны с включенным звуком. Ставьте на вибро и убирайте в антуражные сумки.
- Электрические фонарики направленного действия (налобники и ручные фонари). Внутрилокационное электрическое освещение с заантураженными светильниками — разрешено!

## Костюмы разных народов

- **Форсы.** Основное коренное население Роз. Основной ориентир в костюмах — Западная Европа с «кельтскими» корнями. Если вы хотите подчеркнуть, что ваш отряд местный и чтит свою историю, рекомендуем использовать **кельтские орнаменты** в отделке и на украшениях (вышивка на нижних рубашках, узоры на сумочках или украшениях).
- **Теллекурре, давно осевшие в городе.** Второстепенное коренное население Роз. Это те, кто вышел из Великого Леса во времена становления Владычества или даже ранее его. Т.е. те, кто цивилизовался и ассимилировался с местными (форсами). Если вы хотите подчеркнуть что ваш отряд помнит свои корни, рекомендуем ориентироваться на костюмы **Восточной Европы 16-17 веков**. Польша, Валахия.
- **Теллекурре Великого Леса.** Касается только тех, кто вышел из леса недавно, т.е. всякие наемники или купцы оттуда. Ориентир: славяне 13-14 веков. Рекомендуем использовать в костюмах славянские узоры, типичные женские и мужские украшения, а также использовать перья в головных уборах.

- **Ючителле.** Народ, когда-то обитавший на южном побережье моря Мук. Если ваш отряд хранит свою историю на протяжении более двух тысяч лет, рекомендуем использовать как отсылку к корням меандровые орнаменты и широкие парные браслеты, как для мужчин, так и для женщин.
- **Таглиосцы.** Условные индусы времен Великих Моголов. Если ваш отряд давно в Розах, но поддерживает культурные корни, рекомендуем рисовать на лбу бинди (цветная точка или символ) и использовать в отделке пайетки металлического цвета или зеркальные. Приезжие пусть не отказывают себе в радости и носят тюрбаны, шали и яркие ткани и множество золотых украшений с крупными камнями.
- **Траллы.** Народ, обитающий довольно далеко на востоке, на восточной оконечности моря Мук. Ориентир в костюмах: средневековая Армения. Если ваш отряд недавно оттуда, то мы рекомендуем обратиться к [правилам по костюмам для армян](#) с игры «Хлеб, вино, всемогущий Господь». Если ваш отряд давно в Розах, но поддерживает культурные корни, то достаточно будет яркой контрастной полосы ткани на рукавах верхней одежды выше локтя.

В нашем мире есть и другие самобытные народности, которые могли приехать в Розы. Если вышеприведенного списка вам показалось недостаточно — напишите @odindisa, она поговорит с вами про варианты.

Редкие, но возможные народности:

- **Ихалиги** — аналог викингов
- **Ангины** — аналог средневековых Японцев
- **Хватк** — аналог древнего Египта
- **Карс** — аналог Нубии
- **Шешмер** — аналог Шумерских городов государств (впрочем, они были таковыми 2500 лет назад)
- **Дхама** — аналог арабов
- **Синьяны** — аналог корейцев
- **Ододжи** — аналог гуннов (или монголов)
- **Клеймо** — аналог турок

# Правила по сексу

*Благодарим МГ «Питерский формат», откуда мы ~~списали~~ взяли вдохновение для написания модели правил.*

Секс на игре моделируется обменом специальными карточками с памятным посланием.

На карточке должно быть **изображение вашего персонажа**.

- Это может быть фотография в антураже, стилизация, рисунок, скачанные из интернета или сгенеренные ИИ картинки — любой вариант возможен, если он **похож на вашего персонажа**.
- Степень откровенности — на усмотрение игрока. Помните, что изображение может попасть в чужие руки.
- Карточки **игрок готовит самостоятельно**. Количество и варианты — любые. У вас могут быть разнообразные картинки под настроение: похабный пьяница или строгий чиновник, скучающая жена или невинная жрица.
- Размер — от открытки (10х15 см) до игровой карты (8,9 на 6,3 см). Можно стилизовать под колоду Шипастого Тонка, дать ей масть и номинал.
- Мастерская группа сделает некоторое количество обезличенных карточек М и Ж. Они будут **выданы сразу на отряд** вместе со страницами летописи. Чтобы их использовать, дорисуйте что-то характерное для вашего персонажа.
- На карточке должно быть **имя вашего персонажа и название отряда**. Например, Пирожочек из Веселых Пекарей или Ниточка из Деловых Швей.

## Процесс

Для секса персонажи уединяются (это не обязательно, можно и на центральной площади, но тогда придется держать ответ перед Магистратом) и садятся вместе прислонившись друг к другу. Можно спиной, можно рядом, как вам удобно, чтобы был физический контакт.

Каждый **рассказывает** другому три причины почему он сейчас делит близость именно с ним.

**Внимание! ОБВМ! Отыгрыш!** Расскажите нелюбимому мужу что вы тут только для продолжения рода, чтобы он быстрее уже отстал с рождением второго сына, и вообще думаете в процессе об Империи! Расскажите девочке в борделе, что вы тут потому что хотите отдохнуть, что она — сама красивая девчонка в округе, а через час на войну и вы можете не вернуться! Всю правду говорить не обязательно, можно приукрасить или сказать аллегорически.



После этого каждый достает свою карточку и пишет на обороте краткое послание или впечатление для партнера. Затем партнеры меняются карточками, и на этом акт считается свершившимся.

Если у вас не оказалось с собой ручки или карточки — мы все понимаем, что это значит.

Мы совершенно не против если вы, в дополнение к сделанному, захотите разнообразить вашу близость массажем, поеданием сгущенки или утонченным [Арс Аманди](#), лишь бы в радость и по взаимному согласию.

## Демография

Мы не предполагаем игру в деторождение и воспитание наследников, но при желании девушка может отыграть беременность и роды — на свое усмотрение.

## Изнасилования

В отдельных правилах про Ужасы Войны.

# Шипастый Тонк

*МГ «Отряд» благодарит МГ «Лестница в Небо» и МГ «JNM» за материалы и правила игры в Тонк.*

В сеттинге произведений Черного отряда Тонк — распространенная карточная игра. В регионе Розы играют в **Шипастый Тонк** — это вариация классического Тонка, с небольшим косметическим изменением в правилах. Ниже мы специально отметим эти изменения.

МГ сделает колоду Шипастого Тонка с игровыми артами. Масти колоды будут соответствовать названиям кварталов: Роза, Кости, Ловушка, Комар. МГ не ограничивает игроков, вы можете играть своей колодой или по классическим правилам по взаимной договоренности. Наши правки и стилизованная колода служат удобству, красоте и погружению в мир игры.

*«Я считал партии. Они не хуже ходиков отмеряли время нашей жизни в братстве Черного Отряда.»*

**Костоправ**

*«Да я карьеру сделал благодаря исключительно тонку. Если не можешь обыграть бродячего шулера, рискуешь из Отряда вылететь.»*

**Мурген**

## Правила Шипастого Тонка

Шипастый Тонк — карточная игра для двух или более игроков. Для игры нужна **колода** для покера в **52 карты** (без джокера). Каждому игроку сдается **5 карт**. Остальные карты кладутся рубашкой вверх в колоду. Верхняя карта из колоды снимается и кладется рядом картинкой вверх — это **куча**. Далее определяется **ставка** — она может быть произвольной.

Карты с картинками (Валет, Дама, Король) стоят по 10 очков, Туз — 1 очко, Двойка — 2 очка, Тройка — 3 очка и так далее, Десятка — 10 очков.

**Тонк** — это оказавшаяся сразу после раздачи на руках у игрока комбинация карт с общей суммой очков **15 или меньше**, или **49**, или **50**.

Сразу после раздачи карт игроки проверяют их на Тонк. Если у игрока оказался Тонк, то он должен завопить **«Тонк!»** и открыть карты. Каждый из игроков, не имеющих Тонк, должен выплатить игроку, у которого оказался Тонк (если Тонк оказался сразу у нескольких игроков — то каждому из них), **удвоенную ставку**. «Тонк!» можно кричать только сразу после раздачи — если аналогичная комбинация оказалась у кого-то из игроков уже в процессе игры, то это не Тонк.

Если ни у кого из игроков не оказался Тонк, то **игра продолжается** обычным образом. **Ходят по кругу**, первым ходит сидящий слева от сдающего. В свой ход у игрока есть два варианта поведения на выбор:

**Первый** — открыться и попытаться выиграть игру. Игрок открывает свои карты и объявляет сумму очков. Остальные игроки также открывают свои карты. Если у открывшегося игрока самое маленькое количество очков среди всех игроков, то он выигрывает и все остальные игроки выплачивают ему **ставку**. Если же у игрока, открывшего карты, количество очков не меньше всех — то он выплачивает **удвоенную ставку** каждому игроку, который имеет равное или меньшее количество очков, чем у него. Остальные игроки, у которых количество очков больше, чем у открывшего карты, выплачивают обычную ставку игроку с наименьшим количеством очков (если таковых несколько — то каждому из них).

**Второй** — если игрок не открылся, то он должен взять или **верхнюю карту из колоды**, или **любую карту из кучи**. *(В правилах классического Тонка предлагают брать из Кучи только верхнюю карту, но мы провели испытания на ~~детях~~, и вариант с любой картой придает игре вариативности, появляется больше шансов собрать комбинацию без ущерба для самой игры)*

Если у игрока оказалась на руках группа из трех или четырех карт одного номинала или последовательность из трех или более карт одной масти, идущих подряд (порядок — Туз, Двойка, Тройка, ..., Десятка, Валет, Дама, Король, Туз — переход через Туза возможен), то он может выложить эту группу карт на стол перед собой. При подведении итогов очки выложенных таким образом карт не учитываются.

Также игрок может добавлять карты той же масти к уже выложенным на стол последовательностям карт, причем с любого конца последовательности, и не только к своим выложенным картам, но и к выложенным картам других игроков. Карту можно добавлять и к уже выложенным трем картам одного номинала (своим или других игроков).

Если после этого на руках у игрока остались карты, он должен сбросить **одну** карту в кучу (картинкой вверх). Карту, которую взяли в начале хода из кучи, сбросить нельзя. Исключение: если это единственная оставшаяся карта, сбросить ее можно.

Если игрок сумел избавиться от всех своих карт в течении хода — то он **выиграл** и все остальные игроки выплачивают ему ставку. В противном случае ход переходит к следующему игроку.

## Примеры

**Обозначения:** **п** — пики, **т** — трефы (крести), **б** — бубны (буби), **ч** — черви, **В** — Валет, **Д** — Дама, **К** — Король, **Т** — Туз.

**Играют:** Костоправ, Гоблин, Элмо.

## Первый пример

Элмо сдает:

**Костоправ:** 10п 8б 8ч 5п 4т = 35

**Гоблин:** Кт 10т 3т 2п Тч = 26

**Элмо:** Дч 8т 6б 2т 2б = 28

**куча:** 5т

Сразу после раздачи все проверяют свои карты на Тонк — на этот раз его ни у кого нет. Костоправ не хочет брать 5т из кучи, поэтому он тянет из колоды 6п и сбрасывает в кучу 10п. Гоблин тянет Тт и сбрасывает Кт. Элмо тянет 7п, сбрасывает Дч. Итого, после первого круга ходов:

**Костоправ:** 8б 8ч 6п 5п 4т = 31

**Гоблин:** 10т 3т 2п Тт Тч = 17

**Элмо:** 8т 7п 6б 2т 2б = 25

**куча:** Дч

Костоправ тянет 8п, выкладывает три карты одного номинала (8п, 8б, 8ч) на стол и скидывает 6п. Гоблин тянет 3п и скидывает 10т. Элмо тянет 7ч докладывает к 8кам Костоправа 8т и скидывает 6б Итого:

**Костоправ:** 5п 4т = 9 (на столе: 8п, 8б, 8ч, 8т от Эльмо)

**Гоблин:** 3п 3т 2п Тт Тч = 10

**Элмо:** 7п 7ч 2т 2б = 18

**куча:** 6т

На следующем ходу Костоправ открывается с 9 очками. Поскольку его общее количество очков меньше, чем у Гоблина и Элмо, то он выигрывает, и Гоблин с Элмо выплачивают ему по ставке.

## Второй пример

Элмо сдает:

**Костоправ:** Дт 10п 9п 6ч 5ч = 40

**Гоблин:** Вт 10т 4п 4т Тп = 29

**Элмо:** 8п 7ч 5б 2б Тб = 23

**куча:** Дб

Костоправ тянет Вп, выкладывает на стол 9п, 10п, Вп и скидывает Дт. Гоблин берет сброшенную Костоправом Дт, выкладывает на стол 10т, Вт, Дт и скидывает 4п. Элмо тянет 10ч, потом добавляет 8п к картам, выложенным Костоправом, а 10ч скидывает в кучу. Итого:

**Костоправ:        6ч 5ч   = 11 (на столе: 8п (Элмо), 9п, 10п, Вп)**

**Гоблин:            4б Тп   = 5 (на столе: 10б, Вб, Дб)**

**Элмо:                7ч 5б 2б Тб   = 15**

**куча:                10ч**

Костоправ думает, что вряд ли сможет выиграть у Гоблина, так как видел, что тот отказался от четверки, так что он тянет **9ч**, она ему не нужна, и он ее скидывает. Гоблин открывается с 5 очками и выигрывает.