

# ПРАВИЛА ИГРЫ ХРОНИКИ ЧЕРНОГО ОТРЯДА

## Правила по Хроникам (ключевая модель)

Ключевая модель нашей игры - это правила по Хроникам - личным для каждого персонажа и коллективным для групп.

При заполнении заявки **каждый игрок, любой игрок - все игроки (не только персонажи Черного Отряда, но и повстанцы, и солдаты империи)** заполняют поля, посвященные его прошлому. **Нужно это сделать (иначе мы выдадим вам пустой лист и придется заполнять его от руки на игре)**. Из них формируется история, такая, как будто ваш персонаж уже садился её записать.

Лист личной хроники содержит игровую информацию, т.е. **может быть прочтён в игре, но непобираем**. Он состоит из трех частей:

- В верхней части описывается ситуация, от которой персонаж бежал в прошлом, или оставшееся незаконченное дело. Описанная ситуация не обязательно была острой (хотя часто именно так), но она была нерешенной. Это такое прошлое, которое тянется за персонажем и составляет часть его личной истории. Важную часть, разумеется, иначе и не стоило бы говорить об этом. Важная часть нашей незавершенной истории - это важная часть нашей личности. Написанное в этой части является записями персонажа и может быть прочтено посторонними. Не обязательно здесь писать правдиво, понятно или последовательно, важно только то, что ваш персонаж понимает, о чем речь.
- Вторая часть заключена в рамку и не существует в пространстве игры. В ней в прямом виде содержится вопрос, который всегда касается внутреннего мира персонажа: каков он (персонаж) теперь в свете описанных событий. Вопрос всегда построен так, что предлагает выбрать **ответ А или Б**. Ответ на вопрос записывается внутри рамки максимально прямо - **Я решил, точно А**. И здесь же пишется ответ, когда получен.
- Последняя часть листа большую часть времени остается пустой, но после ответа на вопрос вы записываете туда соответствующие рассуждения вашего персонажа о том, что произошло, и к чему он пришел. Написанное в этой части является записями персонажа и тоже может быть прочтено посторонними. Если вам есть что скрывать, и вы боитесь, что ваши записи прочтут - скрывайте, меняя время, имена и обстоятельства рассказа.

Когда на игре будут происходить события, которые вызовут у вас отклик, созвучный этой истории, то в краткие минуты военного отдыха вы достанете из планшета этот лист, привязанный к нему огрызок карандаша, и продолжите писать эту историю. Быть может, что-то из произошедших событий можно рассмотреть в контексте вашего внутреннего вопроса. В минуты отдыха полезно доставать эти записи, чтобы, глядя на уже написанное, осознать только что случившееся в контексте вашей личной истории.

Когда история на листе подойдет к своему концу, стоявший перед персонажем вопрос будет **полностью отвечен**, вы сможете подойти к хронистам вашей ставки и **получить следующий лист личной хроники**. В нем будет заполнен только вопрос - верхняя часть. О том, как ваш персонаж к нему пришел, вы напишете в ближайшую минуту праздности. Если вы пока не понимаете, как ваш персонаж мог задаться таким вопросом, отложите его. Может быть, произойдут события, которые органично подтолкнут персонажа к этому вопросу. После этого такой лист ничем не отличается от листа личной хроники, полученного на старте игры.

**Заполненные листы** для ЧО вкладываются хронистами в хроники; для имперцев - в папку для рапортов; для партизан - сдаются в папку для передачи донесений.

### Примеры:

**Например:** ваша история называется "Раскольников". Суть её в том, что перед вами стоит мучительный внутренний вопрос "тварь ли я дрожащая или право имею?". Вы пришли к этому вопросу сами, через череду унижений и побед, которые описали во флейвор тексте. Эти события имеют ценность для вашего персонажа, но не важны для модели. На игре вы приняли участие в общении со старухой процентщицей, в результате чего почувствовали себя униженным, что странно и не характерно для сверхчеловека. Вы описали этот случай в своем листе, но окончательный ответ был вам еще не ясен. Вы решили прояснить его для себя, убив старуху. Когда все было сделано, вы ощутили кошмарный страх поимки и муки совести, но сразу не осознали этого, потому что были плотно заняты событиями: вы прятались от представителей власти и выживали. Когда у вас выдалась свободная минута, вы достали свой лист и вспомнили все, что чувствовали и переживали. Теперь ответ стал вам вполне ясен. Вы описали свои переживания, написали в конце "я тварь дрожащая" и обвели ответ квадратной рамкой. Если вы к этому моменту член Черного Отряда, то можно пойти к Хронистам, сдать исписанные листы и получить новый лист с вопросом.

**Например:** Ваша история называется "Айвенго". Суть её в том, что из-за трагически сложившихся обстоятельств вам пришлось скрыть свое дворянское происхождение и завербоваться в Черный Отряд простым солдатом. Так как вас все еще ищут, было бы благоразумно ничем не выдать свое благородное происхождение. Воспитанием или поведением, неуместной историей или аналогией из прошлого, например. Но как теперь быть, стали ли вы человеком без гербов на самом деле, до конца ли отказались от благородного происхождения, или оно выйдет на поверхность, как фактура сквозь краску? Этот вопрос перед вами и ставит история. Когда вы понимаете, что на игре **с вами произошло событие**, в котором **вы явственно повели себя определенным образом**, и это стало окончательным ответом на поставленный вопрос, вы записываете это в свою личную хронику и отправляете вклеивать её в гроссбух. Допустим, вы проявили себя как "человек без гербов", и вам стало понятно, что прошлая благородная жизнь навсегда в прошлом. Таким образом, вы получили новую историю, которая начинается с осмысления того, что в поведении есть еще немало других, напрасно сдерживающих человека качеств. Возможно, в вашем прошлом есть еще немало того, что стоит выкинуть, потому что вы теперь совсем иной человек. Куда будет двигаться эта история? В сторону человека без лица/с тысячей лиц? В сторону вообще не человека и превращения в чудовище? Или в сторону нового человека, рождающегося сегодня? Когда произошедшее с вами событие, где вы поведете себя определенным образом, случится с вами на игре, вы сможете продолжить свою хронику и, вклеив её в гроссбух, получить один из новых листов... Это будет или история многоликого лицемера, или история чудовища, утратившего человеческий облик, или история трудностей нового человека, начинающего с нуля.

После того, как лист личной хроники закончился, он становится частью коллективной судьбы вашей группы. У каждого отряда есть собственная судьба, отличающаяся от личной судьбы его воинов. Некоторые отряды существуют совсем недолго, другие же, как Черный Отряд, имеют собственные страницы прошлого, записанные в Общих Хрониках. Чем дольше существует группа, тем обширнее Общая Хроника, и больше информации о прошлом в ней содержится. Последние страницы Общих Хроник повествуют о событиях, происходящих прямо сейчас. Они устроены подобно страницам личных хроник. И их стоит заполнять, когда стало понятно, каков был общий выбор и что было сделано. И точно так же будут открываться новые страницы в зависимости от событий, зафиксированных на предыдущих.

Общая Хроника различается у разных групп, и со своими листами Личной Хроники их представители поступают соответственно.

- Братья Черного Отряда, сохранившие идентичность, имеют свой гроссбух. Он неполон - не все из страниц на месте, что-то отсутствует, что-то утрачено, что-то требуется восстановить. Тем не менее, даже в таком урезанном виде гроссбух содержит устав, старые истории, список состава отряда (нашего кусочка) (список живых и мертвых (если кто-то умрет)) и личные истории бойцов отряда - нумерованные страницы под вклеивание заполненных листов Личной Хроники. Также в гроссбухе есть общие истории Отряда со своими вопросами.
- Имперские регулярные войска имеют папку для рапортов, куда попадают заполненные страницы Личной Хроники имперских солдат: после любого важного события солдаты докладывают вышестоящему офицеру о случившемся и, если нужно, прикладывают письменный рапорт, который по цепочке командования попадает в соответствующую папку. В той же папке содержатся страницы Общей Хроники имперской армии - донесения, которые отправятся потом в Чары.
- Повстанцы, получая новую страницу Личной Хроники, отдают старую в папку для передачи донесений, а сами при случае рассказывают её в жанре сказки, отделив от себя "давным давно жил был один углежог....".

**В любом случае, Общая Хроника неуничтожима, но побираема, и может быть прочитана посторонними.**

## **Правила по боевым взаимодействиям**

Красным отмечены различия с предыдущей версией

Правила по боевке, версия 2.0

1. Боевка бывает обычная (езде на улице) и **"в помещении"**.
2. **Обычная боевка происходит на протектированном оружии (ЛАРПЕ в простонародье).**
  - а. **Если на вас нет доспеха** и по вам попали любым оружием (боевой частью) в поражаемую зону - вы повержены и **перестаете быть комбатантом.**

- b. Доспех моделируется перекидкой (КоттДарм, кусок ткани с дыркой для головы, перетянутой на поясе ремнем или веревкой). Реальный доспех, особенно пластиковый, очень приветствуется, но не является обязательным.
  - c. **Поражаемая зона всегда - "штаны-рубашка".**
  - d. **Одоспешенный воин** после получения удара в поражаемую зону **должен сделать два крупных акцентированных шага назад (спиной по прямой)**. В момент совершения этих шагов он не может атаковать, но может защищаться. Если шаги удастся отчетливо сделать, то можно сразу возвращаться в бой, наносить удары, двигаться вперед или любом другом направлении. **Если два шага назад сделать не получилось:** наткнулся на противника, союзника, препятствие, затупил и не стал делать - **то персонаж повержен**.
    - i. Естественным образом, если вы ударили одоспешенного человека в спину и придержали его рукой или плоскостью щита - то он повержен, потому что не смог сделать два акцентированных шага (это аналог кулуарки, в рамках этих правил и, да, это фича). При этом нельзя хватать, толкать или тянуть - только создавать пассивное препятствие человеку, **движущемуся на вас спиной**.
  - e. **Копейщик не может быть "латником", даже если он в перекидке. Любое попадание по человеку с копьем считается как по бездоспешному.**
  - f. Копьями можно только колоть, держа их двумя руками.
  - g. Копья нельзя хватать за древко и удерживать.
  - h. Щит должен быть не более 90см по длинной стороне.
  - i. **Человек со щитом обязан носить шлем**, который действительно защищает его голову (голова все еще не поражаемая зона).
3. Луки и арбалеты допускаются индивидуально при растяжке на длину ваших стрел. Наконечник-гуманизатор стрел должен быть диаметром не менее 3 см и не должен позволять нащупать через него древко стрелы или любую твердую конструктивную деталь. Допуск осуществляется для комплекта из лука/арбалета и стрел. Использование чужих стрел недопустимо.
- a. Использовать стрелу, арбалет или лук в бою, кроме как для стрельбы, нельзя.
  - b. Настоятельно рекомендуем вам носить защитные очки, если на вас нет шлема.
  - c. Лучник может носить доспех и пользоваться мечом
4. У некоторых Ночных Сталкеров будут отравляющие дротики наносящие легко смывающуюся водой краску. Те, кто бы поражен таким дротиком получают болезнь/яд в небоевой обстановке.
5. Осадная техника может встретиться на игре.
- a. Попадание осадного камня или бревна в щит, оружие или персонажа приводит к тому, что персонаж немедленно повержен (коснувшийся земли камень теряет свои убийственные свойства).
6. Этическая составляющая
- a. **Мы понимаем, что новые правила будут вызывать случайные нарушения, и призываем игроков милосердно относиться к этому.**
  - b. **В любом случае, рулиться нельзя, и человек, который начал рулиться сам, немедленно повержен.**
  - c. **Если вы видите, по вашему мнению, нарушение правил, и не можете молчать, единственной допустимой реакцией на это будет крикнуть "позор" и указать пальцем.**
7. Удержания, связывания и плен
- a. **Два человека могут успешно "удерживать" одного человека** в течение неограниченного времени. Для этого каждый из них должен держать его двумя руками за руку. Такой "удерживаемый" должен идти туда, куда его ведут, садиться, ложиться, если скажут.
  - b. Раненого, удерживаемого, или несопротивляющегося человека можно **связать**, обхватив его руки веревочной петлей из толстой веревки. Связанный человек ведет себя как удерживаемый двумя противниками, но его может конвоировать 1 человек.
    - i. Связанный может сам "развязаться", если в течение 5 минут на него никто не обращает внимания (не разговаривает с ним, не проверяет его).
    - ii. Связанный может немедленно развязаться, если коснется боевой частью любого оружия веревочной петли.
8. **Боевка в помещении имеет серьезные ограничения, продиктованные техникой безопасности.**
- a. В помещениях можно сражаться только на ножах. (Мы рекомендуем ножи колдстил)
  - b. Твердыми ножами (дерево/текстолит) можно наносить только режущие удары
  - c. В остальном правила те же (см. выше).
  - d. **Драться на любом другом оружии в помещении и на крыльце нельзя.**
  - e. В входном дверном проеме можно поставить "засов". Это модель - в минималистичной версии - картинка замка и подпись "Засов", которая вешается снаружи на двери. Открыть такую дверь снаружи нельзя. Выбить такую дверь в рамках игры нельзя.



Если вы умерли и поиграли свой труп нужное вашим товарищам количество времени (если с вами никто не взаимодействует, то все равно нужно пробыть на месте смерти 15 минут, вдруг кто выйдет из кустов), то идите (подняв над головой скрещенные руки и стороной от игровых событий) к мастерке. Там вас встретят, объяснят правила, по которым работает "мир мертвых", и проводят туда, где он будет. Там ваш персонаж завершит свой путь должным образом.

Выход второй ролью возможен. Можете придумать персонажа заранее или же мы вам подберем вариант на месте. Выход второй ролью мы предполагаем только для тех, кто умер до ночи субботы, но это не строгое правило, варианты возможны.

## Поддержание жизни воскрешенных

По итогам второй игры есть такие персонажи, кто был убит, но потом воскрешён. А тот, кто их поднял - погиб. Дальнейший текст касается только их. Они живы, с ними вроде как ничего не происходит, третьи руки не выросли.

Но со временем стало понятно, что их сколько-то поддерживала магия Зимнего Короля, а потом она пропала и жизнь начала покидать воскрешенных. Тогда маги с обеих сторон создали **амулеты**, которые позволяют поддерживать эту жизнь за счет других людей.

Каждый из воскрешенных должен перед игрой определиться, будет ли он использовать одного и того же донора или же всякий раз разных. Если постоянный, то с ним надо договориться, а если разные - то из всех своих нельзя использовать уже примерно дюжину (по вашему выбору, по легенде "они уже были"), других воскрешенных и магов. Процесс, кстати, не обязан быть добровольным.

Один и тот же человек может быть "донором" для разных людей. И постоянным, и временным.

"Пить" порцию надо между миссиями (**перед первой в том числе**).

Как это происходит. "Донору" воскрешенный заламывает руки за спину, ставит на колени или начинает водить за руку, причиняя боль, рассказывает как отбирает жизненные силы (тот же принцип, что и в пытках). Донору должно быть страшно, он орет, умоляет или плачет. Активная фаза в минуту, перерыв в пять и повторить. И так три активные фазы.

Из донора выпит по большей части его страх, его жизненные силы восстанавливаются, но если в полчаса после окончания процедуры его повергнут, то, что бы с ним ни делали для излечения, он кидает на один кубик меньше, но не менее одного.

Если постоянный донор отказался им быть, сбежал, в плену, убит, заколдован и т.п. - все, что угодно случилось, но его нет для "подпитки", то воскрешенный должен срочно искать себе нового. Тоже постоянного. После первой процедуры "подпитки" оба повержены, но, вылечившись, получают то же, что и обычные отношения с донорами. Суть переключения в том, что "отношения" с новым донором должны быть ярче, сильнее, чем с предыдущим.

И о последствиях. Может ведь выйти так, что донора нету и найти никак? Что ж, вы это видели на примере тех, кому не повезло.

Воскрешенному становится плохо. Его разум разрушается.

Если воскрешенный один цикл не получил подпитки, у него медленно начинается помешательство. Паранойя, мании, страсть к накоплению денег, целование туфель магам, истерики и берсеркерство. Всё что угодно на выбор игрока.

Эти страдания идут один цикл (т.е. можно сходить еще на одну миссию), но если и после этого нет донора, то воскрешенный полностью теряет над собой контроль. Его захватывает единственная мания - убивать. Он продолжает и продолжает, пока не будет изрублен в капусту.

Теперь о последствиях для "доноров". Они вынуждены компенсировать свой страх и потерю жизненных сил всеми доступными радостями: еда, выпивка, игра, секс, кто-то выбирает насилие и пытки. Кто не восполняет свои силы, быстро угасает, его разум захватывает панический страх, так, что через цикл он становится недееспособен. Дайте себе волю отрываться по полной.

## Специальное правило игры по стоп словам

- если вы готовы продолжать эпизод, но хотели бы ослабить давление вашего партнёра, то используйте слово "БРЭЙК"
- если вы хотите закончить этот эпизод немедленно, но в целом готовы продолжать играть, то используйте слово "КАТ"
- если вы хотите продолжать, но вам кажется, что ваш партнёр стесняется играть с вами в полную силу, можете использовать слово "ПУШ"

## Блок модельных "обязанностей"

На игре есть процессы, которые мы моделируем, в которые может играть любой персонаж (вообще любой), но на начало игры играют некоторые, потому что выбрали таковой бэкграунд. Т.е., в отличие от системы skills (навыков), мы используем систему duties (обязанностей). Все знания о контенте моделей (как лучше лечить, охотиться, пытаться, распоряжаться ресурсами и т.п.) являются полностью игровыми и могут быть переданы одним персонажем другому совершенно свободно.

## Ранения и Медицина

### Ранения

Если вы были повержены в бою (т.е. вас ударили оружием бездоспешного или вас ударили одоспешного, но, когда вы совершали два акцентированных шага назад, вам что-то помешало), то вы, возможно, ранены. Вы всегда можете решить, что вы ранены или даже смертельно ранены, по своему желанию.

Поверженный персонаж контужен, находится без сознания или дезориентирован (по его выбору), не может принимать участие в боевке дальше, не может внятно разговаривать, не может передвигаться самостоятельно. Поверженного персонажа может таскать "по игре" другой персонаж (руку поверженного на плечо и т.п.). В таком состоянии персонаж находится минимум пятнадцать минут. После этого он приходит в себя и может сам оказать себе помощь.

Чтобы определить, были вы ранены или нет, вы должны находиться в спокойной обстановке, вне боя. Если на вас был доспех (перекидка), то его нужно снять. "Место ранения" (на самом деле любое, или голову) нужно перевязать бинтом или чистой тряпицей (или чем угодно). Это может сделать ваш товарищ или вы сами.

После этого киньте монетку (можете использовать любой рандомайзер на самом деле - кость, колоду карт, все, что попадет под руку). **Базовый шанс 50/50.**

Не спешите с этим, если есть шанс, что вам окажут помощь врачи. Медицина увеличивает шансы, но бросаете все свои "монетки" вы один раз и условно "одновременно".

Человек, который был повержен, 1 раз делает проверку - тяжелое ли у него ранение или так, царапина. К этому моменту лучше бы набрать максимум положительных модификаторов - быть прооперированным и принять снадобья. Достаточно одного положительного результата для "благополучного" исхода (пример: сам факт раны + операция + некий реагент + магический супчик = 4 броска монетки, если хотя бы один успех, то рана становится легкой).

Если вам повезло, вы отделались незначительной раной или легкой контузией. Носите повязку и иногда показывайте, что вам что-то мешает, но никакой модельной дисфункции у вас нет.

Если вам не повезло, то у вас тяжелая рана. Вылечить такую в рамках игры нельзя. Возьмите из хирургической сумки (или на мастерке) карточку с тяжелой раной, которая будет ограничивать ваши возможности. Можете выбрать из нескольких вариантов карточек любую по вкусу. С одним таким ранением вы еще можете быть плохим комбатантом (одноногим, или одоруким, или медленным, или слабым). С двумя (или более) тяжелыми ранами - вы бесполезная развалина до конца игры (вам вообще нельзя в боевку и быстро бегать). В любом случае возьмите у Хронистов (или на ресепшене мастерки) лист с особой хроникой для раненых.

### Медицина

**Суть медицины в следующем: она может добавить или уменьшить количество "монеток" - то есть повысить вероятность успеха или временно устранить последствие провала.**

**Существуют врачебные операции.** Это модель с разрезанием и зашиванием флисовых пакетиков с разным содержимым. Врач берет пакетик, крепит его на обнаженный участок кожи пациента, разрезает его скальпелем, совершает одну из возможных процедур - вынимает кусочки кости (спички/зубочистки) и т.п. пинцетом, сшивает сосуды (ленты) или удаляет отечные ткани (ватные шарикки) и т.п., и затем зашивает разрез. После чего скидывает иглу (как одноразовую), если не использует соответствующее снадобье.

**У врачей есть ещё дополнительные возможности увеличить допустимое время операции.**

Мы проведем для всех желающих мастер-класс на полигоне в пятницу и в субботу рано утром. Можете потренироваться шить дома.

Проводить операцию может любой персонаж, но для операции нужна хирургическая сумка. В ней лежат мат. компоненты для раны (флисовые пакетики), бинты, пинцет, скальпель, карточки с тяжелыми ранениями, а также экономические расходники - игла и снадобья.

Нужно закончить операцию в течение первых **30 минут** после того, как персонаж был повержен, иначе лечение не даст бонусов. Шить можно где угодно, хоть в гуще сражения, если шьющему не мешают.

**Если шить пациента по-живому, он начинает орать и дергаться (если не использовать соответствующих снадобий). Это осложняет процесс шитья.**

После выполнения операции рана заматывается бинтом полностью и остается с пациентом минимум полчаса, можно дольше. Рекомендуем в это время отыгрывать выздоровление. Снять рану можно только в лагере. После снятия раны на её задней стороне врач пишет своё имя и имя пациента и кладёт рану в специальный мешок, который будет в каждой локации. Эти мешки игротехи будут периодически переносить в другие локации - вражеские.

Любой врач может проверить раны в принесённом вражеском мешке и если найдёт ошибки в работе коллеги (врачам опишем хорошо выполненные операции), может предъявить рану теху и указать на ошибки. Пациент, в ране которого будут найдены ошибки, получит болезнь либо будет "повержен" из-за открывшейся раны в непредсказуемый момент, когда кто-либо их профильных техов его заметит. Обмен ранами может случиться раз за игру, а может раз в два часа. Задача этого правила - повысить качество работы врачей.

Существуют медицинские снадобья, которые позволяют некоторые полезные штуки. Каждое снадобье помимо полезного эффекта, имеет "побочный эффект", корректирующий поведение персонажа в течение часа после приема. Побочный эффект написан на снадобьи оно же реагент. Реагенты - обычно это бутылочки с цветным содержимым и бумажкой-инструкцией. Одной порцией реагента будет бутылочка и инструкция к ней. **Порция будет считаться употребленной, когда вы сняли бумажку и прочитали, что теперь с вами происходит.** Бутылочки с содержимым мы попросим сдать игротехам\на мастерку, чтобы реагенты не заканчивались. **НЕ УПОТРЕБЛЯЙТЕ СОДЕРЖИМОЕ ВНУТРЬ.**

**Гадючий яд/Жабий яд** - действует 3 часа - если выпит до ранения, то позволяет увеличить период, в который можно "шить", до часа.

**Спирт/Сера/Мыло** - позволяет использовать одну и ту же иглу еще раз.

**Жабий яд/Сера** - дает дополнительный бросок монетки сам по себе, но в случае неудачи убивает пациента.

**Спирт/Опий** - позволяет пациенту не чувствовать боль и не вертеться во время шитья.

**Спирт/Барсучий мускус** - позволяет стабилизировать пациента после ранения и дает дополнительные 30 минут на операцию.

**Гадючий яд/Опий** - позволяет в течение 1 часа игнорировать тяжелую рану, но время на лечение будет упущено.

**Жабий яд/Барсучий мускус** - позволят в течение 3 часов игнорировать тяжелую рану, но время на лечение будет упущено.

**Опий/Белладонна** - позволят спать без снов/подавлять иные психические отклонения/боли/голоса в голове на ближайшие 3 часа.

Введены ещё две врачебные процедуры: массаж и иглоукалывание (типичная степная медицина). Кто их умеет, скажет вам эффект.

Один реагент дает один эффект на выбор - это решает тот, кто дает снадобье. Если хотите второй эффект, нужно принять/использовать вторую порцию реагента.

Здесь и далее интерпретируйте это так: разумеется, пациент или врач не принимают сам реагент, перед приемом с реагентом совершаются какие-то манипуляции, превращающие универсальный реагент в полезное снадобье. Эти манипуляции не важны с точки зрения модели и остаются полностью на ваше усмотрение. (Обращаем ваше внимание, что это работает и в магии, и в поджигании зданий, и в сборе ресурсов для армий, и в кузнечном деле).

Возможно, мы введём отдельные правила по сочетанию снадобий - НЕТ, НЕ ВВЕЛИ.

**Спирт и опий вызывают привыкание** (их постэффект будет подсказывать стараться употребить их вновь, по возможности, иначе постэффект прямо укажет отыгрывать ломку).

**Магия может выступить аналогом любого из этих лекарств.**

### Болезни

Существуют болезни, возникающие от отсутствия гигиены, плохого питания, вредных пристрастий или в результате зловредной магии.

Моделируются болезни карточкой, на которой написано корректирующее поведение и способ устранения.

**Например:** "вши и чесотка" - "теперь вам сложно стоять на одном месте. Почесывайтесь. Вы становитесь раздражительнее, ведь вас все время мелко кусают отвратительные твари. Если у тебя этой карточки больше одной - отдай половину другому игроку, если вы обнялись. От болезни можно избавиться, потратив мыло или барсучий мускус".

Карточку вам даст мастер или другой игрок, если его болезнь заразная.

Существуют методы предотвращения болезни: разнообразное питание, гигиенические процедуры и т. п.

### Яды

Карточку яда вам передаст мастер или другой игрок, если вы были отравлены. Отравление означает, что вы немедленно повержены, и далее вы следуете стандартной процедуре.

Если вы хотите подлить кому-то яд, то можете использовать любой из трех реагентов: змеиный яд, жабий яд, беладонна. Нужно модельно потратить соответствующий реагент и убедиться, что жертва пьет то, что вы "отравили". После этого мастер передаст жертве карточку яда (**ЗАПРЕЩЕНО ПОДЛИВАТЬ СОДЕРЖИМОЕ БУТЫЛОК В РЕАЛЬНЫЕ НАПИТКИ - ОНО НЕ ПИЩЕВОЕ**).

Можно таким же образом "подлить" любой другой компонент, и он даст обычный "пост эффект", без полезных свойств.

### Магия

Она чудовищна, связана с безумием, мерзка, требует большой подготовки и планирования заранее и весьма разрушительна.

Маги крутого уровня (Взятые, Маги круга, Госпожа, Властелин (не дай Бог)) будут игротехами. Маги уровнем поменьше (типа Гоблина, Одноглазого и Молчуна) возможны для игры игроком. Но, как нам кажется, они несколько выбиваются из гейм фокуса, о чем мы вас честно предупреждаем.

Маги-игроки выбирают свой набор заклинаний до игры. На игре способные обучаться могут выучить до 3 заклинаний того, кто их обучает. Обучение заключается в повторении учеником истории изучения заклинания учителем. Учителя знают свои истории.

Чтобы применить заклинание, его нужно "зарядить" - выполнить определённый ритуал и потратить ресурсы, затем в нужный момент объявить эффект. Заклинания могут "спускаться" с артефактов, т.е. тот, кто заявил эффект, не обязательно создал это заклинание и вообще не обязательно маг. Действие заклинаний подтверждается сертификатами, но просите их предъявлять только в ситуациях сомнения. Верьте друг другу.

*Например, заклинание "магическая ловушка", если оно было выбрано колдуном до игры в количестве 1 шт, может быть применено так: Колдун рисует на земле круг диаметром 3 метра, чертит на нем знаки по формуле, жжет в нем заранее припасенную пиротехнику (она же является счетным каунтером), а затем поливает круг "кровью, взятой без согласия", которую уже добывает он или по его заданию на игре и по игре. После чего первый, кто ступил в круг, влип и потерял возможность двигаться.*

Ниже перечислено то, с чем вы, скорее всего, столкнетесь, и как это будет выглядеть.

**1. Колдуны и маги** в составе военных подразделений. Их знания и силы не очень большие. В сущности, нет ничего такого особенного, чтобы нельзя было сделать без них. Для усыпления есть сонное зелье, для получения правды – пытки; иллюзии и засады тоже можно придумать и без них. Иногда колдуны полезны своими знаниями о том, какая магическая ерунда бывает, но они знают довольно мало. Колдуны готовят заклинания заранее из маткомпонентов и просто так довольно беспомощны. То, что колдун говорит про эффект заклинания, происходит.

**2. Взятые/Госпожа/Властелин/Маги Круга** обладают огромными магическими возможностями. Что нужно знать каждому:

- если Взятый или Маг Круга ударил вас мечом (и попал по вам куда угодно вне зависимости от доспеха) - вы умерли, если Взятый не сказал иного;
- если Взятый или Маг Круга указал на вас пальцем и произнес слова с маркером "я заклинаю тебя", то дальше происходит эффект заклинания, которое подействовало. *"Я заклинаю тебя, ослепни. Ты не увидишь ничего четверть часа"*.
- дымы - если вы попали в дым - вы повержены. Чтобы избежать этого, если нет возможности бежать из дыма, то нужно лечь на землю. Пробегать дым насквозь нельзя.

**3. Артефакты и ритуалы**, доступные и простым людям, что-то знающим о магии (окультистам). Снабжены сертификатом. Все сделали верно – эффект произошел.

**4. Истинное имя и все, с ним связанное.** У каждого из вас есть истинное имя, данное родителями при рождении или в раннем детстве. В этой части мира его принято скрывать.

На территории игры никто не называется своими истинным именем. Это совсем не принято, а еще вы все знаете страшные истории про власть, которую истинное имя дает над человеком. Но вы с таким не сталкивались и не очень знаете, что там может быть и как именно. Достоверно известно, что знание истинного имени мага и определенного ритуала лишает его силы. Ритуал будет не такой, как в книге, его точно нужно знать и верно воспроизвести, иначе не работает.

Можно ли найти имена магов на играх серии? Мы не отрицаем такую возможность, как и возможность воскрешения Властелина или призыва неха. Но сообщаем, что истинные имена Госпожи и взятых – самый хранимый секрет Империи.

Если вы хотите, чтобы ваше имя знал кто-то из прошлого, или оно могло быть названо на игре – пишите в комментариях к заявке. По умолчанию, никто никаких имен здесь не знает и не спрашивает.

**Однако, всем магам и выбравшим сюжет с истинным именем нужно написать в заявке своё истинное имя и иметь в виду, что оно в игре всплыть может и, вероятно, всплывёт.**

## **5. Мистика и странное**

Оно есть, мир велик и загадочен.

## **Сны**

Вам могут сниться сны, если вы не принимаете Опий или Белладонну, чтобы спать без снов. Если у вас есть конверт с текстом сна и инструкциями к нему, откройте его и прочтите, когда ваш персонаж задремал (или вырубился). В некоторых случаях игротехник может забрать вас в игротехническую локацию "сон".

## **Твари**

Могут случиться призраки, оборотни, не совсем люди или вовсе загадочные существа. Призраки будут в органзе, остальных мы нарядим в явно понятные костюмы. Не бывает человека в маске волка, видите такое - это волк.

Призрака (человека в органзе) вы не узнаете, если он не заговорил и не представился. Он призрачный, но его видно.

Призрака нельзя бить оружием, он вас тоже быть оружием не может.

Призрак нематериален, при необходимости можно пройти насквозь.

Есть магия, превращающая человека в призрака на определённый срок. Маги, которые так умеют, озаботьтесь органзой, пожалуйста.

**Взятые и аналогичные им по силе маги во многом отличаются от простых смертных. В частности, они могут удерживать в одиночку, они могут иногда продолжать бой, даже если не смогли отойти на 2 шага, и многое другое. Точные возможности Взятых и аналогичных им магов почти никому не известны. Доверяйте игротехникам.**

**Равнина Страха** сама по себе магическое и загадочное место. Да и **Курганы** не просты. Таковую местность, если она случится, мы обозначим киперкой и поясняющими текстами на ней, что там происходит.

## Экономика

На игре существуют следующие предметы обмена. Все обмены "атомарны" и разделению не подлежат.

1. **Золото - Деньги.** Моделируется мелкими монетками (а-ля китайские или монисто). В процессе игры не добываются. Количество определено сразу.
  - a. у Черного Отряда (довольно большой запас);
  - b. у богатых людей;
  - c. у всех персонажей немного;
2. **Кабацкие напитки и закуски.** Вещь в себе. Является тем, чем является - приносит радость.
3. **Травы и реагенты.** Моделируются баночками с цветным содержимым и этикеткой. Используется в медицине, обрядах и традициях, магии.
  - a. **Гадючий яд;**
  - b. **Жабий яд;**
  - c. **Спирт;**
  - d. **Сера;**
  - e. **Мыло;**
  - f. **Опий;**
  - g. **Барсучий мускус;**
  - h. **Беладонна;**
  - i. **Специи;**
  - j. **Благовония.**
  - k. **некоторые сюжетные компоненты** - это что угодно, не используемое в модели, но возможное к сбору на полигоне с сюжетной целью: свечи, перья, камни, сухая листва, еловый лапник - и тому подобные вещи. Встречается в сюжетах
4. **Кузнечные изделия.** Группа из различных объектов, используемых по-разному.
  - a. **Меч** - еще один Ларп меч для ситуативного применения.
  - b. **Врачебная игла** - моделируется кривой иглой. Нужна как расходник в медицине. Тратится сертификат игры, самым объектом можно пользоваться, порвав следующий сертификат.

### Зачем все это нужно:

1. Врачи используют ресурсы для лечения;
2. Маги используют ресурсы для колдовства;
3. Взятые используют много ресурсов для крутого колдовства;
4. Люди используют деньги для поднятия самооценки;
5. Люди используют вещества, потому что постэффекты им нравятся (или не нравятся)).

"Добыча" ресурсов силами персонажей игроков на игре ограничена (это только серная шахта в тюрьме в Вязах). Всё остальное либо уже есть в ставках, либо может быть получено в натуральном виде (вымянено, отнято или найдено плохо лежащим).

Все ресурсы собираемы.

### Примерные расценки и соотношения:

Кабацкие напитки и закуски - 1-2 монеты;

Потребности фуражиров в топливе и еде - 50-70-100 единиц;

Потребности фуражиров в реагентах - 10-20 единиц наименования;

Еда/монета = 1/1;

Примерное жалование в Черном Отряде 3-5 монет в сутки, не считая наградных.

## Дознания

Основная цель дознания - получения правдивых ответов на вопросы. Вся часть дознания до пыток является обычным взаимодействием игроков. Модель касается исключительно пыточного процесса и ответов, получаемых в его процессе.

1. Пытка требует от пытаемого быть обездвиженным, т.е. связанным или удерживаемым двумя другими людьми.
2. Пытать поверженного персонажа бесполезно, он может быть не в сознании или теряет его при первой пытке. Сперва такого персонажа нужно вылечить до любого из стабильных состояний (легкая царапина или тяжелая рана).
3. Процесс пытки циклический и состоит из двух последовательных тактов.
4. В первом такте происходит собственно пытка. **Палач рассказывает жертве, что она чувствует, максимально живописуя ощущения.**
  - a. Например: "сперва ты чувствуешь сильный укол иглы под ногтем, боль разъедает палец, ужас охватывает тебя от того, что холодный металл касается сустава. Он скребет по внутренней поверхности, колет, кажется, что-то лопнуло, и сталь проникает в сустав, жидкость выдавливается на поверхность, от этого чувства сводит зубы".
  - b. Например: "ровные, уверенные удары в живот выбивают из тебя дух. Дыхание перехватывает, попытки вдохнуть причиняют страшную боль, конвульсии стягивают живот как тугими веревками, глаза режет от мучительного спазма".
  - c. **ВАЖНО:** Нужно рассказывать, что жертва чувствует или что делает палач, но не что делает жертва. Нельзя сказать, "а теперь тебя вырвало", но можно сказать "поднялось такое страшное рвотное чувство, ты ощущаешь этот отвратительный горький комок, поднимающийся из глубин твоих покореженных, ноющих кишок".
  - d. Описания пытки не должны повторяться между тактами одного дознания.
5. Пытка должна длиться хотя бы секунд тридцать. Чтобы уверенно рассказывать про такое 30 секунд, нужно потренироваться (или написать заранее в свои листочки и заучить).
6. По результатам пытки палач (именно он, и никто другой) последовательно задает жертве **три разных вопроса**, на которые можно **ответить только да или нет** (первый вопрос - ответ - второй вопрос - ответ - третий вопрос - ответ).
7. **Жертва обязана отвечать на эти вопросы абсолютно честно.**
8. Чем короче и конкретнее палач формулирует вопросы, тем более вероятно, что честный ответ **да/нет** на них ему поможет.
  - a. **Например:** "Правда ли, что тут в деревне действуют повстанческие отряды Белой Розы, и ты один из них? - **нет**" ("нет" может относиться к любой части - отрядов нет, они не Белой Розы, я не из них, отряды есть, но не действуют).
9. Если жертва от души, в голос орала и хрипела, и билась во время пытки, то она может на один из вопросов соврать или промолчать (молча сплунуть или демонстративно отвернуться, чтобы показать, что это "не буду отвечать", а не "я думаю и вспоминаю").
10. Если жертва разрыдалась, обмочилась, грязно ругалась, умоляла палача, унижалась, билась в отвратительной истерике, иным образом утратила человеческий облик, то жертва может на один из вопросов соврать или промолчать.
11. Если жертва на все три вопроса ответила совершенно правдиво, то она может в ответ задать вопрос, на который можно ответить только да или нет палачу, и он обязан ответить правду.
12. Подряд безопасно для жертвы можно провести два такта (т.е. пытать дважды и два раза задать по три вопроса).
13. Вопросы между тактами могут повторяться.
14. На третьем такте жертва в любой момент может потерять сознание.
15. Если жертва потеряла сознание, то дознание нужно прекратить, а жертву вынести на воздух. На воздухе жертва придет в себя через несколько минут. Пытать заново (снова два такта без потери сознания) можно только через час.
16. Можно использовать реагенты "**Благовония**" и "**Специи**" перед пыткой, чтобы не дать жертве потерять сознание в процессе. Действует 1 такт пытки.
17. Использование реагентов разрешает жертве соврать на один из вопросов.
18. Если использовать реагенты, то нужно после пытки "бросить монетку" (использовать любой рандомайзер 50/50).
19. Если монетка выпала "неудачной" стороной (жертва заранее решает, что выигрыш, а что проигрыш), а жертва на три вопроса солгала, то жертва погибает.
20. Некоторые болезни и раны разрешают человеку потерять сознание уже на первой пытке.
21. Некоторые магические состояния делают человека нечувствительным к обычной пытке и разрешают ему врать на все вопросы всегда.

## Обыск

Обыск также можно проводить "по игре" и "по жизни", способ выбирает обыскиваемый.

Обыск по игре производится в виде опроса, например: «Покажите, что у вас в переднем правом кармане брюк». Услышав такой вопрос, обыскиваемый должен выложить все предметы из упомянутого кармана. Фраза «Покажите мне все ваши вещи» - не работает, так как обыск должен быть проведен предметно и внимательно. При обыске "по жизни" обыск производится по жизни, обыскивающие - буде найдут - забирают те игровые предметы, которые сочтут нужными.

## Секс и отыгрыш сексуального насилия

1. Чтобы инициировать секс, нужно сперва обнять человека (спереди, сзади, стоя, лежа и т.п. на ваш вкус и по обстоятельствам). Объятия - это еще не секс, но они обязательны.
2. Тот, кто инициирует секс, начинает рассказывать о своих чувствах и ощущениях, или внешних действиях, касающихся сексуального процесса.
3. Нельзя говорить о действиях партнера.
4. Стил повествования может быть любой. Это характеризует ваши предпочтения и вашу манеру.
5. Стоит немного потренироваться, чтобы настроить себя на нужный лад.
6. Если процесс обоюдный, то партнёры чередуют высказывания.
7. Если один из участников желает оставаться безучастным, то он может просто молчать. Или говорит короткими фразами. Это тоже показатель. Впрочем, его высказывания могут быть хоть и короткими, но страстными.
8. Можно говорить тихо, можно говорить громко, это тоже некоторым образом характеризует процесс.
9. Если один из партнеров желает закончить - он высвобождается.
10. Если секс насильственный, то жертва должна быть связана или удерживаема двумя людьми (одним может быть насильник).
11. Насильственный секс может быть пыткой (см. правила по дознаниям).

## Антураж и стилистика

Мы последовательно стараемся остаться верными концепции ненапрягающего выезда, поэтому правила по антуражу постараемся сделать минималистичными:

*Когда у общества нет цветовой дифференциации штанов, то нет цели! А когда нет цели..*

А) **ЦВЕТ** будет принципиальнее эпохи. Будут такие правила:

1. Мы просим персонажей Черного Отряда по возможности использовать только черный цвет в одежде своего персонажа. Это не касается мелкой атрибутики, сумок, украшений и т.п. Мы с пониманием отнесемся к обуви другого цвета (но черная все же лучше).
2. Мы просим персонажей повстанцев избегать черного цвета в одежде. Совсем. Мы с пониманием отнесемся к обуви черного цвета, конечно.
3. Имперские части мы просим использовать черный и серый цвета.

Б) **Модельные** ограничения.

4. Так как обычные перекидки-нарамники (котты самого простого покроя) мы планируем использовать в модели боевки как символ тяжелого вооружения, и Черному Отряду ткань на них мы планируем закупить централизованно, то им шить её не нужно. Черный нарамник - тяжеловооруженный воин Отряда/Империи/Госпожи.
5. Белый нарамник из самой простой ткани мы будем использовать для обозначения ярко выраженного повстанца в тяжелом доспехе.
6. Форма Имперцев - серая с гербами.
7. Любые другие нарамники означают доспехи без ярко выраженной привязанности к стороне: старинные семейные доспехи, или самодельные, или заморские.
8. Так как одоспешенные персонажи скроют нарамником-перекидкой изрядную часть своего костюма, просим это иметь в виду и не планировать особенной красоты (будет жалко, что её мало кто увидит).

В) Сурово **бытовые** ограничения.

9. Вполне возможно, для вашего персонажа военные действия не принесут необходимости падать в грязь. Но такое падение возможно. Не берите на игру вещи, которые очень жалко или ни в коем случае нельзя пачкать.
10. Если одежда-из-шкафа позволяет вам собрать 1.5 или 2 набора - сделайте так. Это позволит вам переодеться, если первая смена одежды промокнет или испачкается, или принять нового брата в отряд и дать ему черное.
11. Погода в начале марта непредсказуема. Оденьтесь слоисто. Игра в лесу в снегу - это некоторое испытание для организма.

#### Г) **Стилистические** советы

##### 12. **Для военных.**

- a. Мы понимаем, что перекидка совсем не то же самое, что настоящий доспех. Поэтому нам кажется, что под нее лучше всего надеть какую-то защиту, стеганку или защиту скрытого ношения. Удар протектированным оружием бывает очень болезненный.
- b. Пластиковый (или иной удобный вам) шлем хорошо дополнит образ воина.
- c. Удары протектированным оружием в кисть или предплечье (это часть руки от кисти до локтя) бывает особенно травматичной (уступая только голове и лицу), и нам кажется, что защита кисти очень важна, а наручи сделают ваш образ более военным и добавят ему антуражности.
- d. Пластиковая защита сравнительно недорогая - например, я нашел наручи за 1500р. Возможно, вам захочется еще наплечники. Они классные и добавляют вам объема.
- e. Форма уравнивает всех. Но отличия в нюансах, когда вы в остальном очень похожи, особенно бросается в глаза. Нам нравятся небольшие фишечки, которые дадут знать о склонностях вашего персонажа.
- f. Можно надеть доспех поверх перекидки, но её должно быть видно. Да и герб хотелось бы, чтобы вас можно было идентифицировать.

#### Д) **АНАХРОНИЗМЫ**

13. Мы разрешаем любые эпохи в одежде, от раннего Средневековья до начала XX века. Рубашки на пуговицах и кожаные сумки-планшеты подойдут. Мы предполагаем, что в мире игры хорошо развита легкая промышленность - текстильная, скобяная, и т.п.
14. Мы не разрешаем игрокам использовать электрические фонари. Используйте свечи, керосиновые лампы, можно использовать неяркие и не направленные электрические источники света, типа электрических свечей, светильников-таблеток, вложенных в икеевские свечные фонари и закрытых тканью или бумагой и т.д. Эл. фонарь в лесу означает мастера, идущего по делам или же магию.
15. Мы очень просим вас на время игры выключить и убрать мобильные телефоны. Нет таких моделей, для которых они нужны. Территория игры небольшая. Если есть действительно важная необходимость, или же он вам нужен для определения времени, то, по меньшей мере, выключите звук.
16. Мы не разрешаем использовать элементы современной одежды, которые сильно выделяются. Например, камуфляжные штаны, кислотные цвета, белые кроссовки и т.п. Черные резиновые сапоги, например, подойдут. И черные джинсы тоже. И черная водолазка. Правило пяти метров. Или трех.

### **В ИГРЕ/ВНЕ ИГРЫ**

Сертификаты будут напечатаны на яркой цветной бумаге. Они отсутствуют в мире игры.

Игровые документы будут на антуражной или просто белой бумаге. Ваши записи находятся в игре, кроме фрагментов, обведенных прямоугольной рамкой.

Вы можете встретить конверты, на которых написано, что они вне игры - так и есть. Но не кладите в них ничего, что не лежало там изначально.

Мастера и игротехники, не находящиеся в ролях, будут отмечены красной косынкой или лентой.

Игрок, находящийся "вне игры", поднимает над головой скрещенные руки. Пожалуйста, не пользуйтесь этим кроме как в ситуациях, когда ваш персонаж умер, или у вас возникла срочная внеигровая проблема.