

Берега Средиземья правила одним файлом

1. Общие правила участия	2
2. Неигровые территории и проживание	2
3. Автомобили	4
4. Дети и домашние животные	4
5. Медицина	5
6. Зеленая зона, кабаки и фотографы	6
7. Река	7
8. Уборка и отъезд:	7
9. Расписание проекта:	7
2. Правила по боевым взаимодействиям	8
1. Основные принципы	9
2. Допуск оружия	12
3. Армии и штурмы	16
3. Памятка по магическим существам:	28
4. Памятка по эффектам и маркерам:	29
5. Правила по особым взаимодействиям:	30
I. Оглушение:	30
II. Плен, пытки, обыск:	31
III. Секс	33
IV. Яды	34
V. Поджоги	34
6. Магия и религия:	35
7. Артефакты:	40
8. Правила по Экономике и градостроительству	44
I. Основные понятия:	44
II. Игровые ценности	45
III. Профессии	47
IV. Города	49
9. Правила по власти:	54
I. Города и правители.	54
II. Колода власти	56
III. Игра в колоду власти	57
IV. Коронация, победа в игре	60
10. Правила по кораблям и мореходству. Берега Средиземья	61
11. Ремесло и ремесленники:	69
12. Возможные обстоятельства гибели персонажа:	80
Порядок действий после гибели персонажа:	82
13. Правила по антуражу	84

1. Общие правила участия

- 1.1. Игроки обязуются соблюдать настоящие правила и правила игры.
- 1.2. Мастерская группа оставляет за собой право удалить участника с полигона при несоблюдении им данных правил или же иных правил игры.
- 1.3. На игре категорически запрещается совершение любых действий, противоречащих законодательству РФ.
- 1.4. Мастерская группа не несет ответственности за действия участников, входящие в противоречие с законодательством РФ, за ущерб здоровью и имуществу участников и третьих лиц.
- 1.5. Запрещается игровое взаимодействие в неадекватном состоянии (в т.ч. алкогольного либо иного опьянения).
- 1.6. Запрещается оскорблять других участников и мастеров, затевать драки и конфликты для выяснения неигровых отношений.

2. Неигровые территории и проживание

- 2.1. К неигровым зонам относится: пожизнёвый лагерь, автостоянка, мастерский лагерь, зеленая зона.
- 2.2. Возле каждой локации организуется неигровой лагерь для проживания и отдыха игроков. Неигровой лагерь должен быть обнесен нетканкой или иным четко определяемым ограждением, не должен просматриваться из локации или с главной игровой дороги. Зона размещения неигрового лагеря согласовывается с мастером-региональщиком.
- 2.3. На территории жилого мастерского лагеря запрещается находиться игрокам, за исключением случаев критических, форс-мажорных обстоятельств или персонального разрешения мастера. Этот запрет касается только жилого палаточного лагеря, но не рабочей зоны, в которой мастера занимаются игровыми вопросами.
- 2.4. **Костры:**
Все костры должны быть в обязательном порядке окопаны (или обложены камнем/кирпичом), желательно при этом использовать уже существующие кострища. Место разведения костра обговаривается с мастером. Настоятельно рекомендуется разжигание костров на поднятой от земли поверхности (мангал,

земляной куб и т.п.). В радиусе 30 см от костра/мангала должен быть снят дерн, запрещается разводиться огонь в непосредственной близости от деревьев. Поблизости от костра должна находиться емкость с водой, ведро с песком или огнетушитель. Огонь не должен оставаться без присмотра. Костры разрешено разжигать во всех зонах, кроме территории лесничества (сосновый лес). Пиротехника разрешена только на открытой местности, в лесу ее использование строго запрещено.

2.5. Туалеты:

Возводятся (выкапываются) самостоятельно силами игроков. Место расположения согласуется с региональным мастером, не ближе 50 м от реки, на удалении от игровой части лагеря. Туалеты должны иметь непрозрачные стены.

2.6. Вода:

Питьевую воду предоставляет МГ в двух формах:

- Бутилированная вода, 10 л на человека при регистрации.
- Еврокубы с питьевой водой. Устанавливаются в удобной точке на подъезде к локациям, пополняются по мере расходования.

Техническая вода:

- Может в неограниченном количестве добываться из реки.
- Вода из кубов также может быть использована в качестве технической.

2.7. Дрова, рубка деревьев:

- Использовать сухие деревья, будь то упавшие бревна или сухостой, можно свободно и без ограничений.
- Живые деревья (только березы), кустарники и молодую поросль можно рубить после согласования с региональным мастером.

2.8. Освещение:

Категорически запрещено использовать современные фонарики в игровое время, кроме случаев форс-мажора и перемещения в неигровой зоне. В локациях современные осветительные приборы должны быть должным образом заантуражены.

2.9. О курении:

В пределах игровой зоны мастерская группа настоятельно просит курить только трубки и заантураженные под них электронные сигареты. Курение любым другим способом допустимо только в неигровых зонах. Окурки должны быть должным образом утилизированы, бросать их на землю категорически воспрещается.

3. Автомобили

3.1. Во время заезда и строяка разрешено свободное перемещение машин по полигону и их парковка возле локаций, при условии, что припаркованные машины не загораживают проезжую дорогу для других, в том числе грузовиков.

3.2. Парковать машину на территории игры в игровое время строго запрещено, все автомобили должны располагаться на парковке.

3.3. До 13.00 20.06 все машины должны быть в обязательном порядке возвращены на парковку. Отказ от своевременного перемещения машины на парковку служит поводом для отказа в дальнейшем участии в игре со стороны МГ.

3.4. Во время игры (после 16.00 20.06) машина может доехать только до парковки; доехать до локации и разгрузиться нельзя. Отдельные случаи можно обсудить со своим региональщиком.

3.5. Грузоподъемность автомобилей при въезде на полигон - не более 7 тонн.

4. Дети и домашние животные

4.1. МГ настоятельно рекомендует воздержаться от вывоза маленьких детей и домашних питомцев на полигон, хотя и не запрещает этого. Такое решение надлежит в обязательном порядке согласовывать с региональным мастером. Помните, что ПРИ - мероприятие, куда взрослые люди приезжают отдыхать. Другие игроки не обязаны соизмерять свои действия с потребностями вашего ребенка или питомца и заботиться о его комфорте.

4.2. Дети

Присутствие на полигоне лиц в возрасте до 18 лет возможно на следующих условиях:

4.2.1. Дети в возрасте до 14 лет: в сопровождении родителей или ближайших родственников, которые несут за них полную персональную ответственность. Детей не оставляют без присмотра одного из родителей в течение всей игры и любых возможных мероприятий на полигоне. Мастера оставляют за собой право удалить с полигона взрослых участников, поставивших своего малолетнего ребёнка под угрозу или оставивших его без присмотра. Дети в игре не участвуют. Они могут ходить по полигону в костюме, иметь игровое имя, однако не могут быть убиты, похищены и подвергнуты любому аналогичному игровому взаимодействию. Так или иначе, антураж для ребенка необходим. О вывозе ребенка необходимо сообщить региональщику своей локации до 8-ого июня.

4.2.2. Несовершеннолетние лица в возрасте 14–17 лет: при наличии взрослого сопровождающего и письменного разрешения от родителей; Мастера могут отказать в участии в боевых столкновениях без объяснения причин.

4.2.3. Ответственность за действия ребёнка и его здоровье ложится на сопровождающего родителя или опекуна.

4.2.4. Разрешение составляется в свободной форме с указанием ФИО, номеров паспорта и контактных телефонов родителей, ребёнка и сопровождающего лица, пересылается МГ в электронной форме (скан с подписями) или передается на полигоне при регистрации.

4.2.5. Лица до 18 лет, появившиеся на полигоне без выполнения вышеизложенных условий, к игре допускаться не будут.

4.2.6. Отдельной детской локации организовано не будет.

4.3. Домашние животные

4.3.1. Вся ответственность за домашнее животное и все последствия его поведения на полигоне лежат на его владельце.

4.3.2. Все собаки должны быть в намордниках, содержаться строго на привязи в неигровом лагере владельца.

5. Медицина

5.1. Полис ОМС настоятельно рекомендуется иметь с собой на полигоне, особенно иногородним и иностранным игрокам. Наличие полисов на детей и несовершеннолетних обязательно.

5.2. МГ настоятельно не рекомендует беременным женщинам приезжать на игру. В противном случае МГ не несет ответственности за здоровье беременной женщины и ребенка. При малейшей угрозе здоровью МГ настоятельно рекомендует немедленно эвакуироваться с полигона.

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

5.5. При получении травмы или обострении хронического заболевания следует обратиться к полигонному медику.

5.6. На полигоне оказывается только первичная медицинская помощь. При необходимости оказания более серьезной помощи будет произведена эвакуация в Ржев.

5.7. При возникновении споров о возможности продолжения игры или участия в боевых взаимодействиях по состоянию здоровья, решение остается за полигонным медиком.

6. Зеленая зона, кабаки и фотографы

6.1. Зеленая зона располагается в специально огороженной части полигона. Это единственное место на полигоне, где допустимо осуществлять торговлю за рубли. Зеленая зона является неигровой территорией. Условия допуска в зеленую зону для торговли индивидуальны и согласуются с мастером-координатором игры.

6.2. Осуществлять торговлю за рубли за пределами зеленой зоны категорически запрещено.

6.3. Кабаки, располагающиеся внутри игровых локаций, являются полноценной игровой зоной. Правила игры работают на их территории в полном объеме. Персонал кабаков может быть освобожден от игрового взноса при условии, что он не имеет права принимать участия в игровых взаимодействиях и занят только подготовкой/обслуживанием. На браслете участника делается специальная пометка “кабак”. Каждый сотрудник кабака обязан иметь игровой костюм.

6.4. Кабакам, расположенным в игровой зоне, запрещено производить торговлю за рубли в игровое время. Допускается предварительная продажа абонементов, а также использование собственной валюты кабака. Во время строяка торговля за рубли допускается.

6.5. Фотографы аккредитуются МГ на индивидуальных условиях. Если вы хотите стать фотографом, напишите в сообщения группы. Фотограф не имеет права участвовать в игровых взаимодействиях, имеет особую отметку “фотограф”. Фотограф, находясь в игровой зоне, обязан носить костюм. Фотограф также обязуется не вмешиваться в игровые взаимодействия, не мешать игрокам и удаляться по их вежливой просьбе.

7. Река

Мастерская группа напоминает о необходимых мерах безопасности при взаимодействии с рекой. Мы настоятельно не рекомендуем участникам

купаться в состоянии алкогольного опьянения, после наступления темноты или при наличии травм и заболеваний - течение реки достаточно быстрое.

8. Уборка и отъезд:

По окончании игры необходимо выполнить следующие действия:

8.1. Закопать кострище, туалеты, все вырытые ямы.

8.2. Весь оставшийся мусор собрать в плотные мешки и вынести к одному из специальных мест для сбора мусора - ближайшее будет указано региональщиком. К мусору относятся все предметы неприродного происхождения, в том числе стеклянные бутылки, консервные банки, бумага и т.д. Также мусором считается все привезенное игроками и оставленное на полигоне.

8.3. Каждый игрок сам несет ответственность за сбор своего мусора.

8.4. Эковзносы на игре не предусмотрены.

8.4. Строяк не демонтируется.

8.5. Перед отъездом последних игроков глава локации либо выбранный им представитель в обязательном порядке сдает локацию региональному мастеру.

9. Расписание проекта:

● ПОДГОТОВКА:

- 08.06 (суббота) - заезд передовых отрядов мастерской группы. Вы можете планировать свой заезд в любую дату после этой.
- 18.06 (вторник) - открытие регистрации и чиповки оружия.
- 19.06 (среда) - продолжение регистрации и чиповки. Мастерские семинары по правилам и моделям.

● ПЕРВЫЙ ДЕНЬ ИГРЫ (20.06, четверг)

- С 9 до 15.00 - продолжение регистрации и чиповки;
- 16.00 - 17.00 - парад открытия;
- 18.00 - начало игровых взаимодействий;
- 18:00 - 20:00 - первый экономический цикл.

Запрещены любые боевые взаимодействия, убийства и сбор армий.

- 20.00 - 23.00 - второй экономический цикл.

Запрещен сбор армий, разрешены индивидуальные боевые взаимодействия и убийства.

- 21.00 - старт ночной боевки;

- С 2.00 - тихий час.

- **ВТОРОЙ ДЕНЬ ИГРЫ (21.06, пятница)**

Все правила действуют в полной мере.

- 9.00 - старт дневной боевки;
- 9:00 - 13:00 - третий экономический цикл.
- 14:00 - 18:00 - четвертый экономический цикл;
- 18:00 - 22:00 - пятый экономический цикл;
- 21.00 - старт ночной боевки;
- С 2.00 - тихий час;

- **ТРЕТИЙ ДЕНЬ ИГРЫ (22.06, суббота)**

Все правила действуют в полной мере.

- 9.00 - старт дневной боевки;
- 09:00 - 13:00 - шестой экономический цикл;
- 14:00 - 18:00 - седьмой экономический цикл;
- С 18:00 - 20.00 - восьмой экономический цикл;
- С 20.00 до 22.30 - финальный ивент;

По окончании ивента мастера и модели прекращают работу. Запрещены любые боевые взаимодействия, убийства и сбор армий.

Мандос и данжи работают до 23.30

- Желающие игроки могут продолжать социальную игру до 2.00.

- **ДЕНЬ ОТЪЕЗДА (23.06, воскресенье)**

- 11.30 - 12.30 - закрывающий парад, подведение итогов игры;
- После 12.30 - сбор мусора, сворачивание пожизневых лагерей, сдача локаций, отъезд игроков.

2.Правила по боевым взаимодействиям

Боевка — одна из основных моделей в рамках игры. Боевые взаимодействия делятся на:

- Дневные и ночные,
- Морские и сухопутные,
- Столкновения между персонажами и столкновения между армиями.

В отношении допустимости тех или иных видов взаимодействий игровое время делится на три части:

Дневная боевка: с 9.00 до 21.00.

Разрешены любые виды боевых взаимодействий в полном объеме. Уже начавшийся штурм может быть продолжен до 21.30.

Ночная боевка: С 21.00 до 2.00.

Запрещены армии, штурмы, абордажи и морские сражения. Запрещено к использованию любое оружие, кроме ночного (см. п. 2.7).

Тихий час: С 2.00 до 09.00

Запрещены боевые взаимодействия внутри локаций, в том числе оглушение и добивание ([см. правила по особым взаимодействиям](#)). Между городами действуют правила ночной боевки. Мастера спят.

1. Основные принципы

- 1) Боевка на игре ведется по хитам, с применением допущенных МГ имитаций различного холодного и стрелкового оружия.
- 2) Любое оружие, участвующее в боевом взаимодействии, должно быть промаркировано чипом «Оружие допущено». Использование незачипованного оружия является грубым нарушением правил игры, и ведет к санкциям вплоть до вывода из игрового процесса.
- 3) Большинство персонажей в игре имеет два (2) нательных хита. Некоторые уникальные персонажи могут иметь до четырех (4) нательных хитов.
- 4) Количество хитов может быть увеличено при помощи доспеха («доспешные хиты»), ремесленных и колдовских улучшений. Совокупно игровой персонаж может иметь до восьми (8) хитов. Больше этого потолка игровой персонаж иметь не может, даже если в совокупности приобретенные персонажем улучшения дают больший результат. Это не относится к игротехническим сущностям и монстрам.
- 5) Снятие хита засчитывается в том случае, если игроку был нанесен акцентированный удар боевой частью зачипованного оружия в поражаемую зону.
- 6) Непоражаемая зона: голова без шлема, шея, кисти, стопы и пах. Все остальное тело является поражаемой зоной. Голова (даже в шлеме) непоражаема для стрел и копейных уколов.
- 7) Каждый игрок сам считает свои хиты. В случае вопиющих нарушений вы можете обратиться на них внимание маршала.

1.1. Хитосъем:

- 1) Любое не улучшенное оружие ближнего боя снимает 1 хит.
- 2) Попадание из лука или арбалета снимает 2 хита.
- 3) «Швейная машинка» считается за 1 хит.
- 4) Попадание из осадной машины (любого типа) снимает все имеющиеся хиты.
- 5) Сначала снимаются доспешные хиты. Когда они заканчиваются, начинают сниматься нательные.
- 6) Существует улучшенное оружие ближнего боя, снимающее более одного хита (не более четырех за раз). Оно промаркировано красной лентой с чипом: по одной очипованной ленте за каждый дополнительный хит. Владелец такого оружия обязан громко озвучивать количество снимаемых хитов при каждом ударе.

1.2. Запрещенные и разрешенные действия в ближнем бою:

- 1) Запрещены преднамеренные удары в непоражаемую зону. Систематические попадания в непоражаемую зону одним и тем же игроком, в том числе случайные, ведут к штрафным санкциям от маршалов.
- 2) Запрещены удары небоевой частью оружия, удары руками, ногами и другие приемы рукопашного боя. Единственное исключение: разрешен захват древка копья длительностью не более пяти секунд.
- 3) Боец, вооруженный щитом, обязан носить шлем. Баклер (как и тарч) считается щитом.
- 4) Запрещено метать оружие в противника. Никакие виды метательного оружия в качестве такового до игры не допускаются.
- 5) Запрещены любые удары рантом щита, удары ногой в щит, удары щитом по противнику без щита. Допустим удар плоскостью щита в плоскость вражеского щита.
- 6) Запрещены колющие любым клинковым оружием и, напротив, любые удары копьями, кроме колющих.

1.3. Стрельба:

- 1) Попадание из лука или арбалета снимает 2 хита.
- 2) Непоражаемая зона для стрельбы такая же, как и в ближнем бою, однако голова в шлеме все равно не является поражаемой. Попадание в голову

автоматически приводит к тяжелому ранению стрелка. Неоднократное попадание в голову влечет дополнительные санкции со стороны маршалов.

- 3) Попадание в оружие, щит или элемент костюма, под которым нет тела игрока (пола плаща, широкий рукав платья и т.п.) не считается попаданием в игрока.
- 4) Намеренное использование плащей, рукавов и иных элементов одежды (а также непоражаемых частей тела) для защиты от стрел категорически запрещено! Допустимо отбивать стрелы оружием (в том числе луком).
- 5) Попадание считается таковым, только если цель была четко поражена боевой частью стрелы, т.е. гуманизатором. Касания древка, скользящие попадания гуманизатором, и рикошеты попаданиями не засчитываются.
- 6) Стрелять чужими снарядами запрещено. Обмен стрелами во время боя может происходить только с согласия обеих сторон и считается игровым действием.
- 7) Стрелять навесом запрещено.

1.4. Ранения и смерть:

- 1) Персонаж, потерявший часть нательных хитов (но не все) считается легкораненым. Персонаж в легком ранении может совершать все игровые действия без ограничений.
- 2) При снятии всех нательных хитов или в случае отсутствия лечения в течение 20 минут после легкого ранения персонаж переходит в состояние тяжелого ранения. В тяжелом ранении можно ползать, говорить шепотом, употреблять зелья и лекарства. Любые другие действия совершать запрещено. В случае отсутствия оказания помощи в течение 20 минут персонаж умирает.
- 3) Чтобы добить тяжелораненого персонажа, любой другой персонаж должен прикоснуться к нему боевой частью оружия, и громко и четко произнести словесный маркер “Добиваю/Добит”. Добитый персонаж считается мертвым.
- 4) Погибший персонаж обязан оставаться на месте своей смерти еще 5 минут, отыгрывая труп. По истечении этого срока он оставляет на месте своей гибели все наличные подбираемые предметы (документы, артефакты, иные игровые ценности), надевает белый хайратник и отправляется в Мандос (мертвятник). Подробнее об этом читайте в [правилах по Мандосу](#). В случае дождя игрок имеет право отправиться в мертвятник немедленно после гибели.

1.5. Восстановление хитов:

Доспешные хиты автоматически восстанавливаются через 2 минуты после окончания боевого взаимодействия. Для восстановления нательных хитов в игре предусмотрено два способа:

1. Употребление лекарств, производимых Аптекарями. ([см. правила по ремеслу](#)). Ленточные бойцы в армиях не могут применять лекарства и другие изделия Аптекарей.
2. Исцеление при помощи магической силы ([см. правила по магии и религии](#)).

Первую помощь при легком ранении может оказать любой другой игрок. Для этого необходимо наложить повязку из чистой белой ткани на голую кожу раненого. Перевязанный персонаж не восстанавливает потерянные нательные хиты, но может находиться в состоянии легкого ранения без лечения целый час. Повторная перевязка не срабатывает. Перевязывать самого себя запрещено.

2. Допуск оружия

Все оружие, допускаемое к игре, должно находиться в хорошем состоянии, иметь презентабельный вид, не иметь зазубрин, поломок, ярко выраженных дефектов и острых элементов.

В случае сомнений в гуманности образца оружие тестируется на владельце. Мастерская группа оставляет за собой право не допустить конкретный образец без объяснения причин. При наличии сомнений мы рекомендуем заранее обращаться к мастерам по боевке. Экзотическое оружие, не предусмотренное данными правилами, может быть допущено (или нет) по предварительному согласованию с мастерами.

2.1. Клинковое оружие:

- 1) **Одноручные мечи:** любые от античных до XV века. Образцы со сложной гардой не допускаются, образцы с кольцами допустимы. Вес 700-1300 г, общая длина до 115 см.
Материал: текстолит.
- 2) **Сабли:** Вес 700-1300 г, общая длина до 115 см. Допустимо наличие простой чашки/дужки для защиты кисти, но не сложной корзинчатой гарды.

Материал: текстолит.

- 3) **Двуручные мечи:** Вес 1200-2000 г, общая длина до 170 см. Гарды любые, кроме образцов с острыми металлическими элементами.

Материал: текстолит.

- 4) **Кинжалы:** любые без развитых гард. Вес до 500 г, общая длина до 50 см.

Материал: текстолит, резина, ларп, реактопласт.

Шпаги, скьявоны, палаши, рапиры и их аналоги запрещены.

2.2. Древковое оружие:

- 1) **Копья:** Общая длина до 250 см. Наконечник — длиной не менее 7 см от крепления к древку, гуманный на укол. Запрещены “чупа-чупсы”. Древко гладкое, без заноз. Древко не должно гнуться и провисать под весом копья.

Материал древка: дерево, бамбук, ПВХ-труба.

Материал наконечника: резина, реактопласт, LARP.

- 2) **Двуручные топоры:** Общий вес до 1.5 кг, общая длина до 150 см.

Материал древка: дерево, бамбук, ПВХ-труба.

Материал наконечника: резина, LARP.

ВСЕ образцы подобного рода будут дополнительно тестироваться на гуманность. Рекомендуем заранее обращаться к МГ.

Алебарды, цепи, протазаны, гизармы и их аналоги до игры не допущены.

2.3. Одноручные топоры и ударно-дробящее:

- 1) **Одноручные топоры:** общий вес до 1 кг. Лезвие — длиной не менее 7 см от крепления к древку, гуманное на удар.

Материал: резина, LARP.

- 2) **Булавы, шестоперы и аналоги:** общая длина не более 110 см, только протектированные образцы. Допуск индивидуальный, рекомендуем заранее обращаться к мастерам.

Материал: LARP.

- 3) **Кистени:** общая длина — до 1 м. Запрещены в боевке армий.

Материал ударной части: резина, LARP.

Не допускаются клевцы, чеканы и люцернские молоты.

2.4. Стрелковое оружие:

- 1) **Луки:** Натяжение не более 16 кг. Лук должен иметь антуражный вид, запрещены образцы с ярко выраженными не заантураженными современными элементами.
Диаметр смягчения гуманизатора — не менее 3,5 см. На допуск наконечников действует мастерский произвол. Стрелы снимают 2 хита.
- 2) **Арбалеты:** Натяжение не более 19 кг. Арбалет должен иметь антуражный вид, запрещены образцы с ярко выраженными современными элементами.
Диаметр смягчения гуманизатора - не менее 3,5 см. На допуск наконечников действует мастерский произвол.
Болты снимают 2 хита.

2.5. Щиты:

Щиты должны быть оклеены тканью по всей поверхности, включая кромку, чтобы исключить образование заусенцев. Щитом с разбитой кромкой пользоваться нельзя. Край желательно окантовать кожей, образцы со стальным кантом запрещены. Возможно использование щитов из пластика, но также оклеенных тканью или кожей по ранту или по всей плоскости.

- 1) **Круглые:** максимальный диаметр 80 см.
- 2) **Ростовые:** павезы, каплевидные, либо скутумы. Могут иметь высоту не более 140 см и ширину не более 70 см (в самом широком месте).
- 3) **Все остальные:** должны вписываться в прямоугольник 75 x 65 см.
- 4) **Баклеры:** допустимы. С точки зрения правил баклер во всех отношениях считается щитом.

Для пользования любым щитом обязателен шлем!

2.6. Доспехи:

Все доспехи, носимые на игре, должны соответствовать [правилам по антуражу](#), эстетике персонажа и региона. Запрещено использовать ржавые доспехи, образцы с торчащими необработанными краями и заклёпками.

Разрешено использовать современную пластиковую защиту скрытого ношения (при условии, что ее не видно). Она не добавляет хитов, но способствует сохранению вашего здоровья и удовлетворяет требованиям по минимальной защите в боевке армий (см. раздел 3)

Внутри игры доспехи делятся на три основных класса: легкие, средние и тяжелые.

- 1) **Легкий доспех** дает 1 доспешный хит. Включает стеганный поддоспешник + два любых элемента из списка: защита предплечий, защита голеней, набедренники (тассеты), наплечники, защита корпуса (можно без спины).
Материалы: металл, кожа, пластик.

- 2) **Средний доспех** дает 2 доспешных хита. Включает стеганный поддоспешник + три любых элемента из списка: защита предплечий, защита голеней, набедренники (тассеты), наплечники, защита корпуса (со спиной).
Обязательна любая защита суставов (колени + локти) — без нее доспех считается легким.
Материалы: металл, кожа, пластик.

- 3) **Тяжелый доспех** дает 3 доспешных хита. Подразумевает полный доспех, включающий защиту корпуса (со спиной), бедер, голеней, плечей и предплечий. Обязательна защита суставов (без нее доспех считается легким), а также шлем — без него доспех считается средним.
Материалы: металл, кожа, пластик.

Существует также 2 типа улучшенного доспеха. На старте они доступны только нескольким высокопоставленным персонажам, но в процессе игры их можно приобрести при помощи кузнецов или при взаимодействии с игротехниками.

1. **Великолепный доспех:** добавляет на 1 доспешный хит больше, чем ему положено по классу. Маркируется яркой красной лентой через плечо, поверх любого доспеха.
2. **Мифриловый доспех:** добавляет на 1 доспешный хит больше, чем ему положено по классу, а также дает полный иммунитет к попаданиям из луков и арбалетов (но не осадных машин!). Маркируется яркой белой лентой через плечо, поверх среднего или тяжелого доспеха.

Эти два типа могут сочетаться друг с другом: доспех может одновременно быть и мифриловым, и великолепным. В таком случае присутствуют оба маркера.

2.7. Ночное оружие:

Ночное оружие - только протектированное (LARP). Допускаются все образцы весом до 1 кг и длиной до 110 см. Также возможно использование резиновых (но не текстолитовых) ножей, допущенных по общим правилам. Ночью не допускается использование двуручного, длиннодревкового и стрелкового оружия. Ночью не используются щиты (в том числе баклеры). Тямбары допускаются только оркам и игротехникам. При этом они должны быть аккуратно упакованы в черный чехол и соответствовать требованиям веса и длины. В случае сомнения в гуманности образцы проверяются мастерами на месте.

Доспехи работают по ночам в обычном порядке.

Использовать ларповое клинковое оружие (кроме ножей и кинжалов) днем категорически запрещено!

3. Армии и штурмы

1. Общая информация об армиях

Армия - это большая группа игроков, моделирующая полноценное многотысячное войско, готовое к ведению полномасштабной войны. Только армии способны захватывать локации, оказывая влияние на глобальные вопросы политики и экономики. Именно армии вершат судьбы мира на поле боя.

Армии на нашей игре делятся на два типа: сухопутные и морские. Тем не менее, для обоих типов существует ряд общих моментов.

1.1. Сбор, содержание и роспуск армии

1.1.1. Чтобы собрать армию, игрок с профессией Военачальник обязан заявить о своем намерении своему региональному мастеру. В наличии у него должно быть:

- Игровой документ за подписью главы локации;
- Минимально необходимое количество живых бойцов;
- Средства на покупку минимального количества лент;
- **Стоимость одной ленты - 4 азара;**
- Знамя не менее 100x75 см на древке не короче 2м, на которое повязываются купленные ленты;

1.1.2. Минимально необходимое количество бойцов и лент зависит от типа армии. Максимальное количество бойцов в армии зависит от трех факторов:

- Ранга военачальника;
 - 1 ранг - 20 лент;
 - 2-ой ранг - 40 лент;
 - 3-й ранг - 60 лент;
 - 4-й ранг - неограниченно;
- Лимита локации;
- Количества золота, потраченного на покупку лент;

1.1.3. Локация может собрать не более одной сухопутной и не более одной морской армии в экономический цикл. Локация может содержать не более

одной сухопутной и одной морской армии одновременно, при этом для каждой из двух доступен полный локационный лимит. В случае, если армия уже была собрана в прошлом цикле, она (по желанию командующего) может продолжать свое существование, вплоть до разгрома или роспуска (будь то добровольный или связанный с дезертирством).

1.1.4. Живые бойцы могут свободно выходить из армии по своему выбору. Они могут переходить между армиями, при условии согласия обоих военачальников.

1.1.5. Боец, ранее не состоявший в армии, может в любой момент присоединиться к ней: для этого он должен получить согласие военачальника и соответствовать требованиям по снаряжению, а на знамени должны быть свободные ленты.

1.1.6. Армия может быть либо уничтожена, либо распущена. Уничтоженной считается армия, в которой по итогам боя не осталось дееспособных бойцов и лент на знамени.

1.1.7. Армия подлежит немедленному роспуску, если в ней осталось меньше необходимого минимума живых бойцов: будь то из-за дезертирства или по итогам сражения. Если нехватка наблюдается по итогам сражения в армии-победителе, у военачальника есть отсрочка в 10 минут, позволяющая воспользоваться плодами победы или же восполнить потери. Военачальник, собравший армию, может в любой момент распустить ее - при этом оставшиеся ленты сгорают.

1.1.8. Подробнее об аспектах сбора и содержания армии, а также о ее возможностях по разграблению и разрушению локации см. [правила по экономике](#) и [правила по власти](#).

1.2. Ленточные бойцы и персонажи в армиях

1.2.1. Вступая в армию, игрок перестает быть своим персонажем, и с этого момента отыгрывает рядового бойца. Такой боец, независимо от доспеха, имеет три хита (неодоспешенные стрелки имеют 1 хит). Безымянный боец маркируется лентой армии, повязанной на правую руку. Потеряв все хиты, ленточный боец может вернуться к знамени и сорвать с него ленту. Если ленты на знамени закончились, боец остается ожидать окончания схватки, сидя возле знаменосца.

1.2.2. По собственному выбору игрок может вступить в армию своим персонажем. В этом случае он маркируется большой лентой армии через плечо. Такой персонаж может участвовать в боевке армий, сохраняя все возможности, дополнительные хиты и улучшения своего персонажа,

работающие в массовой боевке. При потере всех хитов персонаж падает в тяжелое ранение. Тогда игрок может, по желанию, передать маршалу маркер персонажа и продолжить участие в массовой боевке как ленточный боец, с тремя хитами и без особых возможностей. После окончания схватки обязан отыгрывать тяжелое ранение по общим правилам.

1.2.3. Если вы не планируете выступать в армии своим персонажем, мы рекомендуем заранее оставить в домашней локации все маркеры, дающие вам особые возможности (ленты улучшенных доспехов, дополнительного хитосъема и т.п.). В противном случае за этим будут следить маршалы.

1.2.4. Если армия распущена или уничтожена, ленточные бойцы надевают белый хайратник и отправляются туда, где вступили в армию: добравшись до места, игрок снимает хайратник и снова становится своим персонажем, который много слышал на рынке слухов о минувшем походе. Игрок, вступивший в армию своим персонажем, сразу выходит из распущенной армии в игру, а в случае уничтожения армии - остается лежать в тяжелом ранении на месте разгрома. Военачальник уничтоженной армии всегда остается лежать на месте разгрома в тяжелом ранении. При этом он не обязан выступать своим персонажем непосредственно во время боя.

1.3. Боевые столкновения между армиями

1.3.1. Только армия может сражаться с армией. Боец, находящийся в армии (будь то морская или сухопутная), автоматически снимает все хиты одним ударом с любого другого игрового персонажа, не находящегося в армии. Персонаж, не находящийся в армии, не может нанести урона бойцу из армии.

1.3.2. Встретив другую армию: будь то на дороге, на воде или в городе, каждый военачальник волен действовать по своему усмотрению. Стоптаймы при встрече двух армий не объявляются.

1.3.3. Все бойцы ближнего боя, в армии, кроме персонажей (см.выше), имеют 3 хита, независимо от доспеха. Неодоспешенные стрелки имеют 1 хит. Персонажи имеют столько хитов, сколько обеспечивают их снаряжение и способности.

1.3.4. В боевке армий действует строго определенный список игровых эффектов. Сводную таблицу см. в разделе 5 [общих правил](#).

1.3.5. Падение в боевке армий ведет к автоматической потере всех хитов.

1.3.6. Пока армия (будь то сухопутная или морская) участвует в штурме локации, боец может отходить от знамени как угодно далеко, при этом

оставаясь частью армии - при условии, что он не покидает зону боевого взаимодействия.

1.3.7. В боевке армий запрещается стрелять чужими стрелами и болтами. Подбирать и повторно использовать собственные стрелы разрешается. Обмен боеприпасами может быть проведен по обоюдному согласию противников, это считается игровым моментом.

1.3.8. Боевое столкновение между армиями завершается, когда у одной из сторон полностью заканчиваются ленты и живые бойцы, способные стоять на ногах. В случае, когда сражаются три и более армии, под стороной подразумеваются все союзные армии. Любая армия может сдаться добровольно: для этого военачальник должен предложить сдачу, а вражеский командир - принять ее. Успех этого действия означает немедленный роспуск армии. В случае отказа принять сдачу бой продолжается.

2. Сухопутные армии

2.1. Чтобы собрать сухопутную армию, необходимо как минимум десять (10) живых бойцов, включая главнокомандующего, и как минимум десять (10) лент. Знамя Армии вручается главнокомандующему, который может передать его любому бойцу, назначенному знаменосцем.

2.2. Маркером участия в сухопутной армии в качестве ленточного бойца является зеленая лента, ***повязанная строго на правую руку***. Персонаж в сухопутной армии маркируется большой зеленой лентой через плечо.

2.3. Боец ближнего боя, участвующий в сухопутной армии, обязан иметь шлем (стальной или пластиковый), защиту суставов (допустима пластиковая защита скрытого ношения) и как минимум стеганую защиту корпуса. Без этого снаряжения боец не допускается до участия в армии.

2.4. Стрелок, участвующий в сухопутной армии, в качестве минимального снаряжения должен иметь шлем либо защитные очки. Такой стрелок, если он не обладает необходимым минимумом защитного снаряжения из подпункта 3, не имеет права прикасаться к оружию ближнего боя. Если в радиусе одного (1) метра от такого стрелка оказывается воин противника, стрелок считается убитым и идет за новой лентой.

2.5. Сухопутная армия может перемещаться только по дорогам, отмеченным как таковые на карте полигона. Сухопутная армия не может перемещаться по лесу, всходить на корабли, заходить в игротехнические точки.

2.6. При перемещении сухопутной армии ее боец не может отходить дальше, чем на два метра от колонны, во главе которой находится Знамя Армии. Боец,

отошедший на большее расстояние, перестает быть частью армии.

2.7. Сухопутная армия может штурмовать локацию только через ворота. Сухопутная армия может оборонять локацию как со стороны ворот, так и со стороны порта.

3. Морские армии

3.1. Чтобы собрать морскую армию, необходимо как минимум семь (7) живых бойцов, включая главнокомандующего, и как минимум семь (7) лент. Знамя Армии вручается главнокомандующему, который устанавливает его на военный корабль, на котором армия поплывет.

3.2. Если армия не помещается на одном корабле, другие суда обязаны идти в связке (буквально, при помощи канатов любой длины) с флагманским кораблем армады. Эта связка сохраняется до тех пор, пока армия не будет распущена или не сменит транспорт.

3.3. Маркером участия в морской армии в качестве ленточного бойца является синяя лента, ***повязанная строго на правую руку***. Персонаж в морской армии маркируется большой синей лентой через плечо.

3.4. Боец ближнего боя, участвующий в морской армии, обязан иметь шлем, (только пластиковый!), защиту суставов (допустима и рекомендуется пластиковая защита скрытого ношения) и стеганую защиту корпуса. При необходимости - также защиту кистей. ***Боец морской армии не может иметь никакого снаряжения сверх этого списка!*** Боец, имеющий больше или меньше защитного снаряжения, не допускается в морскую армию.

3.5. Понятие легких стрелков в морской армии не предусмотрено. Любой морской боец, будь то стрелок или воин ближнего боя, обязан соответствовать требованиям из подпункта 3.4.

3.6. Морская армия может перемещаться только на том корабле, на котором установлено ее знамя, и на кораблях, связанных с ним канатами. Морская армия может причаливать только в портах, обозначенных на карте полигона как таковые. Морская армия не может причаливать к берегу в любых других точках, и не может перемещаться по суше.

3.7. Если при перемещении морской армии любой ее корабль (кроме флагманского) оказывается вне связки, то все бойцы на нем перестают быть частью армии.

3.8. Бойцы морской армии могут находиться либо на кораблях, либо в локации, к которой пришвартованы ее корабли. Покидая пределы такой локации, они

перестают быть частью армии.

3.9. Морская армия может штурмовать локацию только через порт. Морская армия может оборонять локацию как со стороны порта, так и со стороны ворот.

3.10. О боевых действиях между двумя морскими армиями на воде, а также между морской армией и обычными кораблями, [см. Правила по кораблям](#)

4. Фортификация, штурм и осадные машины:

4.1. Правила по укреплениям

В рамках нашей игры комплексы укреплений подразделяются на три типа: крепость, портовые укрепления и цитадель. Локация может иметь все три одновременно, или же не иметь ни одного. Любую калитку или дверь, не являющуюся частью крепости или цитадели, бойцы вражеской армии преодолевают автоматически.

Необходимость строительства крепости и ее конкретный план остаются на усмотрение игроков. Обращаем ваше внимание на то, что в месте расположения большинства локаций на полигоне сохранились крепости, оставшиеся с прошлого сезона. Во избежание недоразумений мы просим заранее согласовывать план крепости с мастером по боевке своего региона.

4.1.1. Крепость:

Представляет собой комплекс укреплений, прикрывающих сухопутные подходы к локации. Локация, не имеющая крепости, открыта для прохода любой армии или группы персонажей. Преодолеть крепость можно, только взломав ворота/калитку и сломав сопротивление защитников.

Крепость должна включать как минимум одни ворота и четыре метра штурмовой стены (не менее двух с каждой стороны от ворот). Крепость может включать следующие элементы:

- **Штурмовая стена**

Прочная стена, представляющая собой непрозрачную конструкцию с парапетом, по которому может свободно перемещаться тяжело одоспешенный боец. Высота парапета - не менее 2 м над землей. Общая протяженность штурмовых стен крепости должна составлять не менее 4 метров, не менее чем по 2 метра с каждой стороны от ворот.

- **Башня.**

Башня может иметь от двух до четырех этажей. Высота второго этажа (основной площадки) - не менее, чем 2 метра над уровнем земли. В остальном башня может быть любой формы и размера. Стрелять можно только со второго и более высоких этажей. В качестве входа на первом этаже может располагаться калитка. Крепость может иметь любое

количество башен или не иметь их вовсе.

- **Ворота**

Двустворчатые, шириной от 2 до 3 м и высотой не менее 2,2 м. Створки ворот должны быть достаточно прочными - в случае физической поломки ворот тараном они считаются сломанными независимо от количества оставшихся хитов. Количество хитов ворот зависит от ранга городских Укреплений. Над воротами может располагаться парапет, но не шире полутора метров. Крепость может иметь любое количество ворот и обязана иметь хотя бы одни.

- **Малые ворота (калитка)**

Представляют собой лаз в штурмовой стене или вход в башню/цитадель, имеющий надежную жесткую раму и снабженный закрывающейся дверцей. Может быть любого размера. Количество хитов калиток крепости зависит от ранга городских Укреплений, оно всегда значительно меньше, чем у ворот. Крепость может иметь любое количество калиток или не иметь их вовсе.

4.1.2. Портовые укрепления:

Сооружения, прикрывающие подходы к локации со стороны воды. Локация, не имеющая портовых укреплений, открыта для прохода любой армии или группы персонажей, высадившейся в порту. Портовые укрепления могут быть построены не ближе, чем в 10 метрах от причалов. Они могут включать следующие элементы:

- **Палисадник**

Представляет собой прочное ограждение максимальной высотой не более 1,5 метров, способное выдержать перелезающего человека. Палисадник может иметь парапет. В рамках игрового мира палисадник представляет собой то же самое, что и в реальности, через него можно перелезть и наносить удары контактным оружием - но только бойцам армий. Для групп персонажей, не являющихся армией, палисадник непреодолим.

- **Башня**

В порту может располагаться от одной до двух башен. Требования идентичны крепостным.

- **Портовые ворота**

Представляют собой проход в палисаднике, перекрытый створками (одной или двумя). Портовые ворота должны иметь ширину от 1,5

метров, и не должны иметь ограничений по высоте. Количество хитов портовых ворот зависит от ранга городского Порты.

4.1.3. Цитадель (внутренняя крепость)

Допускается в локации в единственном числе. Представляет собой игровое здание, достаточно прочное для того, чтобы выдержать штурм. Ворота Цитадели должны иметь размеры не менее 1,6 м в ширину и 2 м в высоту. Проекты Цитаделей подлежат обязательному предварительному согласованию с МГ.

4.1.4. Нештурмовой периметр

Нештурмовой периметр локации должен быть затянут непрозрачным материалом (баннером, тканью, спанбондом) не менее, чем на 5 метров в каждую сторону от внешних штурмовых укреплений (будь то крепостных или портовых). Остальной периметр локации обозначается киперной лентой. Этот периметр считается непроходимым для персонажей и армий. Нарушение этого правила, будучи выявлено, ведет к штрафным санкциям в виде смерти персонажа.

4.1.5. Общие правила и запреты

При постройке крепости запрещено:

- Возводить штурмовые коридоры, в том числе надвратные башни и парапеты шире полутора метров.
- Возводить любые препятствия и заграждения напротив ворот (в пределах 10 метров), будь то изнутри или снаружи.
- Поднимать ворота над уровнем земли.
- Устраивать пороги и пандусы перед воротами.
- Устраивать импровизированные завалы и баррикады, не входящие в согласованный план укреплений.
- Использовать открытые ямы, силки и другие ловушки как элемент обороны;
- Строить одни ворота сразу за другими.
- Возводить игровые здания гражданского назначения ближе пяти метров к стенам укреплений.

4.2. Штурм

Штурм - это боевое взаимодействие между двумя и более армиями, в котором противоборствующие стороны разделяет крепость. Сторона, стремящаяся занять вражескую крепость, именуется атакующей. Противоположная сторона именуется обороняющейся.

Участвовать в штурме могут только Армии. Если внутри атакованной локации нет армии или возможности ее собрать, локация считается взятой штурмом

сразу после того, как первый боец атакующих окажется внутри крепостных стен. Группа персонажей, не являющаяся армией, может атаковать локацию через открытые ворота, но это не считается штурмом и не несет его игротехнических последствий. Взломать запертые ворота или калитки такая группа не может.

4.2.1. Начало штурма

При штурме должны присутствовать не менее двух наблюдающих мастеров: один со стороны атакующих и один со стороны обороняющихся. В качестве второго может выступать региональщик или сюжетник локации, подвергшейся нападению.

Военачальник сухопутной армии, желающий начать штурм, обязан заявить об этом сопровождающему мастеру по достижении вражеских укреплений. После этого начинается отсчет 7 минут: считается, что в течение этого времени атакующая армия разворачивает силы для приступа, в то время как обороняющиеся также могут подготовиться к бою. По окончании отсчета начинаются боевые действия. Любые боевые взаимодействия в течение этих семи минут запрещены, результаты нарушений аннулируются мастерами.

Военачальник морской армии, желающий начать штурм, обязан заявить об этом сопровождающему мастеру после того, как швартуется у вражеского порта. После этого начинается отсчет 7 минут - по их истечении он может начинать высадку. Любые боевые взаимодействия в течение этих семи минут запрещены, результаты нарушений аннулируются мастерами.

Если штурм уже идет, любая армия может присоединиться к нему с марша/с кораблей, без семиминутного ожидания, на любой стороне.

4.2.2. Специфика штурма, преодоление укреплений

В рамках штурмов действуют все те же правила, что и в обычной боевке армий. Запрещено работать контактным оружием со стен/иных укреплений по людям на земле - считается, что укрепления для этого слишком высокие.

Специфика штурма заключается в необходимости преодоления укреплений и возможности применения осадных машин (см.4.3).

Преодолеть укрепления **со стороны суши** можно следующими способами:

- Выбить ворота тараном. Хитосъем тарана определяется рецептом, по которому он был изготовлен, и указано на чипе тарана. Количество хитов у ворот определяется рангом Укреплений, построенных в городе. В момент выбивания ворот таран должны держать не менее 4 человек. Удар должен наноситься не чаще, чем один раз в 5 секунд. После того, как ворота выбиты (количество хитов достигло 0), они

должны быть полностью открыты обороняющимися. На это время объявляется стоп-тайм.

- Расстрелять ворота из метательной машины/нителиразгара. Хитосъем осадного орудия определяется рецептом, по которому оно было изготовлено, и указано на его чипе. После того, ворота выбиты (количество хитов достигло 0), они должны быть полностью открыты обороняющимися. На это время объявляется стоп-тайм.
- Если в локации есть тайный ход или малые ворота, они могут свободно использоваться обеими сторонами.

Преодолеть укрепления **со стороны моря** можно следующими способами:

- Выбить портовые ворота. Морская армия не может пользоваться тараном - для того, чтобы выбить ворота, бойцы должны нанести по ним определенное количество акцентированных ударов ударно-дробящим оружием (топором или булавой), не чаще одного удара в секунду. Количество необходимых ударов вдвое превышает количество хитов на воротах. Число самих хитов определяется рангом Порты, построенного в городе.
- Расстрелять портовые ворота из метательной машины/нителиразгара, снятых с корабля. Хитосъем осадного орудия определяется рецептом, по которому оно было изготовлено, и указано на его чипе.
- Физически преодолеть палисадник любыми доступными методами (но не разрушая его).

Подробнее об особенностях морского десанта [см. правила по кораблям, п.5.](#)

4.3. Осадные машины

Осадные машины - это особые устройства, облегчающие штурм и оборону города. Применять, переносить и обслуживать осадные машины могут только бойцы, находящиеся в составе армий. Изготавливать и ремонтировать осадные машины могут Кузнецы (подробнее см. [правила по ремеслу](#)). Некоторые осадные машины могут применяться не только при штурме, но в морском бою. На игре представлено четыре вида осадных машин.

4.3.1. Осадный камень:

Представляет собой предмет, визуально схожий с камнем. Осадный камень применяется для противодействия штурму - его можно ронять на атакующих со стены. Применять камень можно только стоя на стене или башне, его надлежит

брать двумя руками и бросать вертикально вниз. Любые другие способы применения запрещаются.

Камень может быть изготовлен из любого мягкого материала, иметь любой естественный цвет. Запрещено привязывать к камням веревки в целях повторного использования в течение штурма. Во избежание проблем с допуском мы просим заранее согласовывать проекты своих осадных камней. Камень, попавший в бойца (в том числе в голову или в щит), снимает все наличные хиты. Рикошеты не засчитываются. Для использования требует чипа в виде одной единицы ресурса “камень”.

4.3.2. Таран:

Представляет собой обработанное бревно, снабженное ручками для удержания не менее, чем вчетвером, общей длиной не менее 2 метров. Удары тараном снимают хиты с ворот, калиток и кораблей в порту. Удары тараном могут наноситься не чаще, чем раз в пять секунд.

Для переноса и применения тарана необходимо не менее четырех бойцов армии.

Таран нельзя перевозить на военном корабле. Для использования в армии требуются собираемые чип и макет.

4.3.3. Метательная машина:

Представляет собой баллисту или катапульту, способную вести огонь гуманизированными снарядами. Попадание из метательной машины снимает хиты с ворот, калиток и кораблей. Попадая в персонажа (в том числе в щит) снаряд метательной машины снимает все наличные хиты. Рикошеты не засчитываются.

Ввиду редкости и сложности подобных конструкций, мы приняли решение не перегружать правила описанием жестких требований к метательным машинам. Проекты подобных орудий (и снарядов к ним) согласовываются с мастерами по боевке в индивидуальном порядке.

Для переноса метательной машины необходимо не менее трех бойцов армии, для стрельбы - не менее двух.

Метательную машину можно перевозить на военном корабле и применять в морском сражении. Для использования в армии требуются собираемые чип и макет.

4.3.4. Нитиразгар:

Представляет собой модель пушки, качественного эстетического исполнения, с длинной ствола не менее 40 см и деревянным лафетом с площадью основания не менее 100x50см. Снаряд – промышленно изготовленный мяч для большого тенниса, проколотый или надрезанный крест на крест, окрашенный в черный или серый цвет. Стреляет за счет взрыва петарды в стволе. Заряд петарды - **не мощнее “Корсара V”**.

Ствол должен быть достаточно крепким, чтобы неоднократно выдерживать

разрыв петарды.

Образцы, расцененные мастерами как ненадежные, допускаться не будут. Мы настоятельно рекомендуем заранее согласовывать проекты подобных орудий. Попадание из Нитиразгара снимает хиты с ворот, калиток и кораблей. Попадая в персонажа (в том числе в щит) снаряд Нитиразгара снимает все наличные хиты. Рикошеты не засчитываются.

Для переноса и стрельбы из Нитиразгара требуется не менее трех бойцов армии. Запрещено стрелять, держа орудие на весу. Запрещается наводить орудие выше уровня груди человека. Игрокам, производящему стрельбу, рекомендуется использовать защитную экипировку для рук и глаз.

Нитиразгар можно перевозить на военном корабле и применять в морском сражении. Для использования в армии требуются собираемые чип и макет.

4.3.5. Уничтожение и захват осадных машин:

Все виды осадных машин (кроме камней) для использования в армии требуют передачи маршалу чипа и модели, изготовленной кузнецом ([см. правила по ремеслу](#)). При отсутствии таковых машина считается несуществующей и не может применяться.

Разрушение осадной машины отыгрывается физическим разрушением **модели, сделанной кузнецом**. Во время боя модель находится у маршала. Вражеский военачальник, разбивший армию, получает модель в свое распоряжение, и может либо сломать ее, либо оставить себе. Захватив модель, вражеский военачальник получает право использовать аналогичную машину в собственной армии (*если у него есть реальный аналог!*). Разрушить осадную машину может и сам ее владелец, в любой момент затребовав модель у маршала.

Физическое разрушение реальных конструкций, а также их транспортировка и захват без разрешения владельцев категорически запрещены.

3. Памятка по магическим существам:

Данный раздел содержит сведения о боевых характеристиках игротехнических существ, с которыми вы можете встретиться в бою. Будьте внимательны - игротехники представляют для персонажей реальную опасность, способны добить вас или увести в плен. В некоторых случаях существа из перечисленного списка могут выступать на стороне игроков. Некоторые квесты позволяют получить над ними контроль или создать свои собственные аналоги.

- 1) **Эльф:**
Имеет острые уши. Неуязвим к ядам, обладает четырьмя нателными хитами. Способен видеть призраков и говорить с ними.
- 2) **Орк:**
Носит характерный грим или маску. Имеет от двух до шести хитов (о точном числе которых знает сам) независимо от доспеха, который реально носит. Это не относится к оркам-игрокам.
- 3) **Троль:**
Одет в большой, характерный, издалека заметный костюм. Неуязвим к попаданиям из лука и арбалета. Имеет большое количество хитов, всегда двузначное. Считать нанесенные ему хиты бесполезно - бейте, пока чудовище не сядет самостоятельно.
- 4) **Гигантский паук:**
Одет в характерный костюм паука. Имеет от трех до семи хитов (о точном числе которых знает сам). Снимает 3 хита одним ударом. Использование Противоядия перед боем снижает хитосъем паука до 1.
- 5) **Призрак:**
Одет в серый балахон, не имеет оружия. Не может атаковать, не может быть атакован. Если вы не обладаете особой силой (прописанной в аусвайсе), вы его не видите и не слышите. Не может пересекать воду и плавать на кораблях.
- 6) **Безумец:**
Имеет на шее яркий отличительный знак в виде ожерелья с вплетенными красными лентами. После того, как издает крик "Жажда крови!" обязан громко вслух отсчитывать 10 секунд, на протяжении которых неуязвим для любого урона. По истечении 10 секунд падает в тяжелое ранение и снимает ожерелье. Оно не может быть повторно использовано.
- 7) **Умертвие:**
Одето в такой же серый балахон, как у призрака, но имеет оружие и носит белую маску в виде человеческого лица. Материально, зримо и осязаемо, может сражаться. Независимо от доспеха имеет 8 хитов, которые никак не может восстанавливать. Неуязвимо к попаданиям из лука и арбалета. После потери всех хитов превращается в призрака. Может применять Ужас. Не может пересекать воду и плавать на кораблях.
- 8) **Назгул/Айну в боевом облике:**
Одет в уникальный, издалека заметный костюм. Может быть поражен

только особым артефактным оружием, и только в поединке один на один.
Не участвует в боевке армий. Может применять Ужас.

4. Памятка по эффектам и маркерам:

Маркер:	Эффект:	В боевке армий:
Очипованная красная лента на оружии	+1 к хитосъему за каждую ленту.	Только у персонажей
Большая красная лента через плечо	+1 к доспешным хитам	Только у персонажей
Большая лента через плечо	+1 к доспешным хитам, иммунитет к стрелам и болтам	Только у персонажей
Большое ожерелье с красными лентами.	Неуязвим 10 секунд, считает вслух сам, после падет в тяжран.	Только у персонажей
Зеленая лента на правой руке	ленточный боец сухопутной армии, 3 хита (1 у стрелков без шлема)	Да
Большая зеленая лента через плечо	персонаж в сухопутной армии	Да
Синяя лента на правой руке	ленточный боец морской армии, 3 хита	Да
Большая синяя лента через плечо	персонаж в морской армии	Да
Красный дым	Ужас: бегите, чтобы выйти из облака, если у вас нет иммунитета. Действует 7 секунд.	Да
Серый балахон с капюшоном, нет оружия	Призрак: вы его не видите и не слышите, если не имеете такой способности.	Нет

Серый балахон с капюшоном, белая маска, есть оружие	Умертвие: 8 хитов, иммунитет к стрелам и болтам, может бросить Ужас	Да
---	---	----

5. Правила по особым взаимодействиям:

Данные правила описывают различные взаимодействия между персонажами, не относящиеся напрямую к основным игровым моделям. Они включают правила по оглушению, плену, обыску, пыткам, сексу, ядам и поджогам.

I. Оглушение:

Отыгрывается ощутимым прикосновением (но не ударом!) небоевой частью оружия к спине оглушаемого, и словесным маркером “Оглушен!”. Оглушенный персонаж падает в обморок, он не может двигаться, говорить и совершать какие-либо действия, а также не осознает и не помнит происходящее вокруг. Оглушение длится 5 минут, по прошествии которых персонаж полностью приходит в себя и может действовать, как обычно. Третья успешная попытка оглушения подряд приводит к тяжелому ранению.

- Шлем дает иммунитет к оглушению.
- Оглушать можно только зачипованным оружием ближнего боя. Оглушать луком, арбалетом, стрелой, латной перчаткой и т.п. запрещено.
- Оглушение не работает в боевой ситуации: если персонаж сражается с оружием в руках, оглушить его нельзя.

Кулуарное убийство как таковое на игре не моделируется. Однако его аналог (быстрое и тихое уничтожение персонажа) может быть реализован через связку “оглушение-добивание”.

II. Плен, пытки, обыск:

Пленение другого персонажа (ради важной информации, как заложника, или же с другими целями), в ряде случаев может оказаться необходимостью и важной частью игрового процесса. Этот раздел правил призван регламентировать подобные ситуации.

1.1. Пленение персонажа

Захватить персонажа в плен можно, если он не способен сопротивляться (оглушен, тяжело ранен, парализован), или сдается добровольно.

Для того, чтобы пленный персонаж оставался в сознании, но не имел возможности сопротивляться внешним воздействиям, его необходимо связать.

1.2. Связывание

Связывание моделируется только «поигрово» - набрасыванием веревочной петли на руки и/или ноги. Должна быть возможность при необходимости быстро снять петлю. Персонаж со связанными руками не может пользоваться оружием. Персонаж со связанными ногами не может самостоятельно передвигаться.

Кляп моделируется чистой полоской ткани или веревкой, аккуратно повязываемой на нижнюю часть лица игрока. Персонаж с кляпом не может членораздельно говорить.

Предполагается, что для связывания по определению используются материалы, способные удерживать человека, и самостоятельно освободиться без помощи он не способен. Освободить связанного пленника может любой другой персонаж, сняв с него веревки.

Связанный персонаж не может сопротивляться пыткам, обыску и добиванию, а также не имеет права физически мешать пленителям «переносить» его в другое место.

Относитесь с уважением к пленному игроку! В обязанности пленителей входит обеспечение его удобства, снабжение водой, едой и прочим при необходимости.

После трех часов нахождения в плену игрок по желанию может заявить о смерти своего персонажа, передать свою «голову» (отрывную часть аусвайса) пленителям и далее действовать согласно [правилам по смерти](#).

1.3. Обыск

Заявить обыск можно только по отношению к персонажу, не способному сопротивляться (связанному, оглушенному, тяжелораненному, мертвому), либо добровольно согласившемуся на обыск.

Обыск происходит следующим образом:

Обыскивающий называет предмет одежды или экипировки, после чего обыскиваемый обязан честно выложить все побираемые игровые ценности и оружие, спрятанные в этом предмете, если таковые имеются. Далее следует следующая попытка. Если обыск происходит по добровольному согласию, обыскиваемый вправе в любой момент прервать его проведение.

В случае недобровольного обыска число попыток может быть бесконечным. Заявить сразу полный обыск нельзя.

Побираемыми предметами являются:

- Любые бумаги и документы игрового содержания;
- Игровые деньги;
- Артефакты;
- Ресурсы;
- Предметы, промаркированные специальным чипом «предмет в игре».

Непобираемыми предметами являются:

- Паспорт игрока (аусвайс)
- Любые другие предметы, не промаркированные как “предмет в игре” и не относящиеся к списку выше.

Оружие не является побираемым, но может быть поигрово конфисковано, с условием обязательного возвращения владельцу по окончании взаимодействия.

1.4. пытки

Пытать можно только связанного персонажа. Персонажа, находящегося без сознания/ тяжелом ранении, пытать бессмысленно и потому невозможно в рамках игры. Пытать пленного может любой дееспособный персонаж. После объявления начала пытки необходимо не менее 5 минут ярко отыгрывать процесс. Отыгрыш не должен быть болезненным для игрока. По окончании отыгрыша палач бросает d6. Дальнейшие события зависят от результата:

Число на d6	Результат пытки
1	Ошибка новичка. Пытаемый молча впадает в обморок (считается оглушенным).
2	Профессиональный позор. Испытуемый выдерживает боль и не отвечает на вопросы.
3	Неумелое исполнение. Испытуемый честно отвечает на один четко сформулированный вопрос, после чего падает в тягран.

4	Добротная работа. Испытуемый честно отвечает на два четко сформулированных вопроса, но теряет один хит.
5	Видна рука профессионала. Испытуемый честно отвечает на три четко сформулированных вопроса.
6	Это не допрос, это искусство! Испытуемый обязан дать честный исчерпывающий ответ на четыре четко сформулированных вопроса.

В случае, если процесс пытки наблюдался мастером, он вправе по желанию изменить результат db в большую или меньшую сторону, в зависимости от качества игры палача и жертвы.

Вне зависимости от результата, следующая пытка может быть применена к тому же пленнику не раньше, чем через 20 минут.

III. Секс

Стартовый комплект раздатки каждого персонажа содержит три специальных булавки, которые необходимо прикрепить к любой части своего костюма по усмотрению. Отыгрыш секса представляет собой обоюдный поиск этих булавок на костюме партнера. Тот, кто нашел все три, может считать себя полностью удовлетворенным (делать это на скорость вовсе не обязательно).

В случае изнасилования процесса обмена не происходит, булавки снимает только инициатор. Изнасиловать можно только связанного, оглушенного или тяжело раненого персонажа.

Новые булавки взамен утраченных можно получить у региональщика.

IV. Яды

Яд представляет собой чип-наклейку с соответствующим маркером. Яд можно приготовить самостоятельно, будучи аптекарем ([см. правила по ремеслу](#)), либо приобрести в процессе игры. Воспользоваться ядом может любой персонаж. Чтобы применить яд, необходимо приклеить чип к предмету из списка ниже:

- Посуда. Отравленным считается персонаж, съевший или выпивший что-либо непосредственно из этой посуды, держа ее в руках. Будучи перелито или передано по рукам, содержимое такой посуды не имеет

отравляющей силы. Разрешается клеить чип на части посуды, скрытые от глаз жертвы ее содержимым.

- Кальян. Отравленным считается персонаж, сделавший хотя бы одну затяжку. Запрещено клеить чип на дно колбы и на внутренние поверхности, не доступные визуальному осмотру в рабочем состоянии.
- Кожа на теле. Это моделирует исторически правильное применение яда подобным образом: под ногтями, на губах поверх защитного слоя, применение малозаметных иголок и т.п. Отравленным считается персонаж, вступивший с носителем чипа в сексуальную связь. Чип, приклеенный на одежду и снаряжение, не срабатывает.

Яд срабатывает мгновенно: персонаж, попавший под его действие яда, немедленно (кроме случаев, когда у него есть Противоядие с собой, на месте) **умирает**. Сообщить игроку о факте отравления его персонажа может либо сам отравивший, либо (по его просьбе) ближайший мастер. При этом необходимо в обязательном порядке продемонстрировать отравленному чип, не отрывая его и не переклеивая.

Яд одноразовый. Будучи продемонстрирован отравленному, чип яда срывается и выбрасывается.

Защититься от действия яда можно при помощи Противоядия, которое также изготавливается Аптекарями. Противоядие представляет собой одноразовый чип. Если отравленный персонаж демонстрирует и разрывает чип противоядия, яд на него не действует.

V. Поджоги

Осуществить поджог может любой персонаж, обладающий зажигательной смесью. Она представляет собой чип-наклейку с соответствующим маркером, в формате А4. Смесью можно приготовить самостоятельно, будучи аптекарем ([см. правила по ремеслу](#)), либо приобрести в процессе игры.

Чтобы осуществить поджог, необходимо приклеить чип на стену любого здания внутри локации, и только **ПОСЛЕ ЭТОГО** отправиться в местную факторию к региональному мастеру. После этого мастер отправляется указанное место для проверки, а поджигатель остается ждать в фактории. Если к моменту появления мастера чип зажигательной смеси все еще на месте, поджог считается успешным, если нет - он провален.

В случае успеха поджигатель может (по возвращении мастера) указать любое здание в древе развития локации. Оно немедленно переходит в состояние "Сломано" (см. правила по экономике и градостроительству).

Помимо зданий, поджогу может подвергнуться любой корабль, стоящий в порту.

Механика в этом случае работает аналогично поджогу зданий, а результат зависит от броска d6 региональщиком. На 1-3 подожженный корабль теряет все хиты, кроме одного, на 4-6 - тонет.

Чип зажигательной смеси одноразовый.

6. Магия и религия:

Магия - это сверхъестественная сила изменять окружающий мир по собственной воле. Она доступна немногим, однако во Вторую Эпоху по-прежнему остается значимой силой в мире.

Чтобы сохранить дух мира Профессора, мы максимально снижаем количество работающих в бою магических эффектов. На игре не будет огненных шаров, зарядов молний и т.п. Использование магии будет доступно сравнительно малому числу персонажей и, как правило, требовать коллективных усилий.

1. Кто может пользоваться магией?

Сама природа аданов делает магию недоступной для большинства людей. Пользователи магии на игре делятся на две категории:

1.1. Потомки айнур и эльдар:

Наличие крови айнур или эльдар может приводить к появлению неожиданных способностей, унаследованных от прародителя. Канонический пример - способность Беорна превращаться в медведя, или целительная сила Арагорна. Число персонажей, обладающих подобными силами, исключительно мало. Оно включает выживших представителей королевской семьи Нуменора и их ближайших родственников.

Потомки айнур могут обладать следующими силами:

- Исцеление наложением рук (определенное число раз в цикл);
- Повышенное количество нательных хитов;
- Способность видеть призраков, общаться с ними и отгонять их;
- Попытка единожды избежать смерти, вернувшись из Мандоса своим персонажем (*кроме случаев ритуальной казни*).
- Способность использовать артефакты, изготавливать изделия и совершать ритуалы, требующие в качестве условия наличие айнурской или эльфийской крови.

Способности прописываются таким персонажам в персональных вводных и в аусвайсе на старте игры. Их невозможно развить или утратить.

1.2. Жрецы:

Подавляющее большинство персонажей, обладающих магическими способностями - это жрецы культов, процветающих в нуменорских колониях. Они получают силы “взаимы” от покровителя из числа айнур. Условия такого контракта полностью зависят от самого патрона и границ его возможностей, а механизм исполнения сделки может сильно различаться. Если человек обладает сильной фэа, то могущественный наставник может помочь ему раскрыть себя и обрести собственные мистические способности, такие как некромантия - способность общаться с невоплощенными духами и повелевать ими.

Так как светлых айнур в кругах мира почти не осталось, большинство существ, готовых “помогать” своим последователям, являются бывшими слугами Моргота. В обмен на силу они требуют поклонения и человеческих жертв. Особенный размах подобные практики приобрели в исполнении Сауона.

В рамках игры магия почти всегда является результатом правильного отправления культовых обрядов, поэтому с игромеханической точки зрения религиозные ритуалы являются видом магии.

II. Религия

2.1. Жрецы и храмы:

С точки зрения всех правил, для которых это важно, Жрец - это профессия персонажа (см. [правила по экономике](#), раздел 3).

Каждый жрец и каждый храм обладают рангом, который может быть повышен в ходе игры. Ранг показывает, насколько искусен жрец и насколько сложные обряды могут проводиться в храме. Минимальный ранг - 1, максимальный - 4.

Помимо ранга, каждый жрец имеет четкую культовую и храмовую принадлежность. Жрец не может принадлежать более, чем к одному культу и храму. Жрец может проводить ритуалы своего культа в другом храме своего культа при наличии такового. При желании жрец может сменить конфессию или храм, но при этом всегда опускается до первого ранга.

2.2. Ритуалы и священные тексты:

Магические действия доступны жрецам через совершение ритуалов. Ритуалы, доступные каждому культу, также имеют ранги от одного до четырех.

Большая часть ритуалов требует:

- Храм соответствующего ранга.
- Одного или нескольких жрецов соответствующего ранга.
- Жертвы: будь то ресурсы, игровые предметы или персонажи игроков.
- Соблюдения обряда, предписанного порядком ритуала.

Настоятели храмов заблаговременно получают свои (уникальные для каждого культа) священные тексты, в которых перечислены доступные культу ритуалы, их ранги, эффекты и необходимые условия. Настоятели храмов сами решают, кого из своих жрецов посвятить в таинства того или иного ритуала.

Информация из священных текстов является игровой, персонажи могут обмениваться ей и бороться за обладание знаниями. Некоторые ритуалы, прежде неизвестные, можно будет обнаружить и изучить уже на игре.

В предоставленных священных текстах находятся только те ритуалы, которые могут принести прямой игротехнический бонус, такой как увеличение дохода здания, разрушение ворот или увеличение нательных хитов. Коллектив каждого храма волен самостоятельно придумать дополнительные ритуалы (бракосочетания, летнего солнцестояния, приема пищи, встречи утра, etc.) и отправлять их, но приносить бонусов они не будут.

Ход ритуала, описанного в священном тексте, можно модернизировать, приспособлять к своим нуждам и пожеланиям, но не в сторону упрощения. Это означает, что мастер зачипует ритуал, исполненный не по схеме, но красиво и впечатляюще, и не зачипует тот, который исполнен с нарушениями схемы, скучно и пресно. Исполнение точно по схеме, описанной в священном тексте - гарантия чиповки. Если у вас есть идеи, но вы сомневаетесь в их уместности и эффектности, лучше заранее согласовать их с мастером по религии.

Требования к числу жрецов, количеству жертв, необходимым ресурсам и предметам (всегда дано минимальное, а не максимальное) должны быть исполнены в любом случае, иначе ритуал точно не сработает. В случаях, когда точное количество ресурсов не указано, стоит учитывать, что у мастерской группы есть способ оценки стоимости и ресурсов, и человеческих жертв, использованных в ритуале.

Ритуал может либо сработать, либо не сработать. Его эффект, указанный в описании, в любом случае останется неизменным, его никак нельзя улучшить или ухудшить.

Мастера располагают сводной таблицей ритуалов/эффектов для всех культов, и внимательно следят за игротехническим балансом их возможностей.

2.3. Возможности жрецов:

Несмотря на отсутствие боевой магии прямого действия, способности жрецов могут оказывать серьезное влияние на ход игры в рамках каждой из моделей:

- **Боевка:** некоторые ритуалы влияют на лимит лент армии, позволяют создавать призраков, умертвий и берсерков, укреплять свои ворота или разрушать вражеские. Отдельные персонажи могут, обратившись к жрецам, улучшить свои боевые характеристики (количество хитов,

хитосъем). Некоторые высокопоставленные жрецы способны применять Исцеление или Ужас.

- **Экономика:** действия жрецов могут увеличить доход собственной локации, снизить чужой, оказать неоценимые услуги в градостроительстве, превратить одни ресурсы в другие.
- **Ремесла:** некоторые особенные рецепты требуют проведения обряда в процессе изготовления - так что мастерам придется обращаться за помощью к жрецам.
- **Мореплавание:** определенные ритуалы могут позволить жрецам управлять погодой, чтобы повреждать корабли противников или укреплять свои, а также оборонять гавань собственного города от вторжения.

2.4 Повышение ранга жрецов:

На старте игры все жрецы, кроме настоятелей храмов, обладают первым рангом. Настоятели храмов имеют ранг на 1 выше, чем возглавляемый ими храм. Повысить свой ранг можно следующими способами:

- Стать новым настоятелем храма в случае смерти предыдущего. Ваш ранг повышается до полагающегося с учетом ранга храма.
По умолчанию, в случае смерти настоятеля, мы предлагаем коллективу каждого храма выбрать нового главу голосованием и дебатами из жрецов. Если в ходе голосования и дебатов выживает только один претендент, он или она автоматически становится новым настоятелем. Коллектив каждого храма может заранее выбрать способ, согласно которому будет избираться настоятель - мы оставляем это на откуп внутренней игре.
- Будучи настоятелем, повысить ранг Вашего храма.
- Получить повышение от Вашего настоятеля в ходе ритуала инициации. Для того, чтобы это сделать, в храме должно быть свободное место нужного ранга. Мы предлагаем игрокам самостоятельно продумать ритуалы инициации в духе своей религии.

Ранг храма	1	2	3	4
Макс кол-во жрецов с рангом 1	6	6	6	6
Макс кол-во жрецов с рангом 2	1	2	3	4
Макс кол-во жрецов с рангом 3		1	2	3

Макс кол-во жрецов с рангом 4			1	1
-------------------------------	--	--	---	---

III. Магические эффекты, о которых должен знать каждый:

- 1) **Исцеление:** персонаж восстанавливает нательные хиты наложением рук в небоевой ситуации, произнеся громко, четко и желательно напевом фразу “НОЛВЕЛИРЭ ЭНВИНЪЯТЭВА!”. Мгновенно восстанавливает нательные хиты до максимума, доступного исцеляемому персонажу. **Не работает в боевке, и тем более в боевке армий.**
- 2) **Похороны:** умершего персонажа можно похоронить. В случае, если похороны проведены в соответствии с верованиями персонажа, это уменьшает время отсидки в мертвятнике на 15 минут за каждый ранг жреца, проводившего обряд. Этот бонус суммируется с бонусом от гробниц, построенных в родной локации персонажа.
- 3) **Ужас:** Моделируется облаком **красного дыма**. Бегите, чтобы выйти из облака, если у вас нет иммунитета. Эффект действует 7 секунд после того, как была зажжена дымовая шашка.
- 4) **Призраки:** Те, кому не повезло стать призраком, обречены вечно скитаться по землям Арды. Персонаж, ставший призраком, надевает поверх своего костюма особый серый балахон (выдается мг). Большинство других персонажей (есть исключения) не могут видеть его, говорить с ним, слышать его и как-либо с ним взаимодействовать. Призрак не может переносить игровые ценности, плавать на кораблях и пересекать текущую воду. Сам призрак может свободно проходить в любые локации, игнорируя преграды (кроме тех, которые специально зачипованы как непреодолимые для призраков), видит и слышит все происходящее вокруг, а некоторые могут и взаимодействовать с живыми персонажами. Подробнее см. приложение 1.
- 5) **Умертвия:** Персонаж, ставший умертвием, одет в такой же серый балахон, как у призрака, но имеет оружие и носит белую маску в виде человеческого лица. Материально, зримо и осязаемо, может сражаться и полноценно общаться с другими персонажами. Независимо от доспеха имеет 8 хитов,

которые никак не может восстанавливать. Неуязвимо к попаданиям из лука и арбалета. Нельзя оглушить. После потери всех хитов превращается в призрака. Раз в цикл может применять Ужас. Не может пересекать воду и плавать на кораблях.

Подробнее см. приложение 1.

6) **Айнур и назгулы:**

Айнур, присутствующих на полигоне, можно пересчитать по пальцам одной руки фрезеровщика. Все они являются мощными игротехническими сущностями, имеющими подробные инструкции о границах своих возможностей и целях. Смертным людям таковые границы неизвестны. Столкнувшись с айну, будьте готовы к любым последствиям.

Назгулы менее опасны, однако могут вызывать Ужас и также неуязвимы для большинства видов оружия.

Айну или назгул будет одет в уникальный, издали заметный костюм. Может быть поражен только особым артефактным оружием, и только в поединке один на один. Не участвует в боевке армий.

7. Артефакты:

На игре будут существовать артефакты, как вдохновленные произведениями Профессора, так и напрямую взятые из сюжета книг. Большинство из них не может быть напрямую использовано простым человеком, требуя неких базовых магических способностей или совершения особых действий. Общее число артефактов сравнительно невелико - порядка тридцати штук, различных по своей силе и назначению.

На всех артефактах будет присутствовать чип с идентификатором артефакта и (не всегда) с описанием и названием. Если Вы не понимаете, зачем нужен артефакт и как его использовать, то найдите информацию об этом внутри игры - она точно есть где-то на полигоне.

Все артефакты являются полностью собираемыми предметами в игре.

Приложение 1: Метки, призраки и умертвия

Дисклеймер: читая данный раздел, мы просим иметь в виду, что описанная в ней механика не является одной из центральных. Общее число призраков, некромантов и тем более умертвий будет невелико.

Эпиграф:

“Живому опасно искать общения с Бестелесным. Ибо Бестелесные, бродящие по миру - это те, кто по меньшей мере закрыл за собою дверь жизни и погряз в сожалениях и жалости к себе. Некоторые из них исполнены горечи, тоски и зависти.

В их речах нет ни истины, ни мудрости. Взывать к ним - безумие. Пытаться обрести над ними власть и сделать своими слугами - злодеяние. Такие попытки - от Моргота; а некроманты - подданные Саурана, его слуги.

Самые испорченные из них захватывают тела незаконно, если могут.

Говорят, такое делал Саурон и учил этому других."

Из текста "законы и обычаи Эльдар", История Средиземья, том X.

- **Метки:**

Некоторые персонажи могут иметь в аусвайсе особый символ, называемый Меткой. Получить ее можно, приняв участие в определенных колдовских ритуалах. Метки бывают четырех рангов. Каждая из них заменяет и дополняет предыдущую: прежние способности сохраняются, и при этом к ним добавляются новые.

Ранг 1: Метка Посвящения

Позволяет видеть призраков и общаться с ними.

Ранг 2: Метка Проклятия

Позволяет самому стать призраком в случае смерти. Подробнее см. [правила по смерти](#), раздел 2, п 6.

Ранг 3: Метка Повеления

Позволяет повелевать каждым встречным призраком. Некромант может отдать призраку любую команду, которую тот обязан исполнить. Некромант не может отдать новую команду, не дождавшись исполнения/не отменив предыдущую. Выполнив команду, призрак не обязан возвращаться к тому, кто ее отдал, если условия приказа этого не подразумевают. Если призрак, выполняющий распоряжение, встречает другого некроманта и получает другой приказ, прошлый приказ аннулируется.

Метка повеления позволяет отдавать приказы только призракам, но не мертвцам.

Ранг 4: Метка Бессмертия

Позволяет, будучи призраком, самостоятельно захватывать чужие тела для превращения в Умертвие. Для этого носитель метки, будучи призраком, должен в небоевой ситуации продемонстрировать метку живой жертве, после чего жертва обязана сыграть с ним партию в шашки. В случае победы призрака жертва отправляется в Мандос, а призрак немедленно становится умертвием. В случае победы жертвы призрак должен немедленно скрыться из ее поля зрения, и не может предпринимать новых попыток овладеть чужим телом в течение получаса. Партия не может быть прервана по инициативе жертвы, но может быть прервана любым внешним воздействием: оглушением жертвы или ее убийством. В этом случае призрак считается потерпевшим неудачу, но не обязан ожидать полчаса до следующей попытки.

Призрак, обладающий меткой бессмертия, может попытаться завладеть телом обладателя Метки Повеления, и тот не вправе ему отказать.

- **Призраки:**

Персонаж, имеющий Метку Проклятого, может продемонстрировать ее игротехнику перед входом в Мандос, заявив, что отказывается от Зова и хочет остаться в Арде как призрак. Игротехник сделает в вашем документе все необходимые пометки, а также выдаст костюм призрака - полупрозрачный серый балахон. С этого момента персонаж становится призраком до **конца игры**.

Персонажи, не обладающие Метками, способностями или артефактами, дающими аналогичный эффект, не могут видеть призраков и общаться с ними.

Призрак может:

- Свободно перемещаться по игровому миру.
- Проходить сквозь стены, запертые двери и любые неигровые проходы.
- Становиться Умертвием (см. ниже).
- Свободно общаться с другими призраками, а также персонажами, обладающими Метками, способностями или артефактами, дающими аналогичный эффект.

Призрак не может:

- Плавать на кораблях и в принципе ступать в воду.
- Общаться и взаимодействовать с персонажами, не могущими его видеть.
- Пользоваться оружием, ядом, чипами поджога.
- Заниматься сексом.
- Переносить игровые ценности и любые существующие в мире игры материальные объекты.

Призрак обязан:

- Исполнять приказы персонажа, обладающего Меткой Повеления.
- Аналогичным образом исполнять приказы Саурана и назгулов.

Если не хотите стать рабами чужой воли — не показывайтесь некрмантам на глаза.

Важно помнить, что становление призраком - серьезный личный выбор. Человеческая душа, отказавшаяся исполнять волю Илуватара, обречена вечно скитаться по земле. Отказываясь от Зова Мандоса, вы отказываетесь от права начать игру с чистого листа. Игрок, ставший призраком, в дальнейшем **не может получить новый аусвайс и сменить персонажа**, он обречен существовать в качестве призрака/умертвия до конца игры.

Стать призраком можно только добровольно - **на входе в Мандос вы не обязаны использовать свою Метку Проклятого, и никто не может вас к этому принудить**. Игротехник, на всякий случай, повторит это еще раз.

- **Умертвия:**

В ходе особого ритуала с человеческим жертвоприношением призрак может быть превращен в Умертвие. В этом случае душа, прежде занимавшая тело жертвы, изгоняется, а ее место занимает призрак.

Игромеханически игрок-жертва отправляется в Мандос, а игрок-призрак надевает маску умертвия.

Умертвие одето в такой же серый балахон, как у призрака, но имеет оружие и носит белую маску в виде человеческого лица. Оно материально, зримо и осязаемо, может сражаться и применять профессиональные навыки, в том числе заниматься ремеслом, проводить жреческие ритуалы, возглавлять сухопутные армии, становиться правителем города. Умертвие игнорирует приказы некромантов с Меткой Повеления. Оно неуязвимо к стрелам и болтам, ядам, оглушению и пыткам, не может заниматься сексом.

Умертвие всегда, независимо от снаряжения и экипировки, имеет 8 нательных хитов. Умертвие не может восстанавливать потерянные хиты никакими способами. Даже при наличии всех хитов, тело умертвия автоматически разрушается в конце второго цикла после проведения ритуала его становления.

Потеряв все свои хиты, Умертвие снимает маску и немедленно переходит обратно в состояние призрака. В дальнейшем оно снова может получить восьмихитовое тело тем же ритуальным порядком.

Умертвие не может плавать на кораблях и в принципе ступать в воду.

Во всем остальном умертвие подчиняется всем правилам для обычных живых персонажей.

8. Правила по Экономике и градостроительству

Данный раздел правил описывает и регламентирует аспекты игры, связанные с финансами, ресурсами, развитием городов, торговлей и профессиональной деятельностью.

I. Основные понятия:

1. Экономический цикл

Каждый игровой день делится на 3 цикла (утренний, дневной и вечерний)

Всего на игре будет 8 экономических циклов.

- 1 цикл 20 июня 18:00 - 20:00
- 2 цикл 20 июня 20.00 - 23.00

- 3 цикл 21 июня 09:00 - 13:00
- 4 цикл 21 июня 14:00 - 18:00
- 5 цикл 21 июня 18:00 - 22:00
- 6 цикл 22 июня 09:00 - 13:00
- 7 цикл 22 июня 14:00 - 18:00
- 8 цикл 22 июня 18:00 - 22:00

2. Фактория

В каждой локации расположена мастерская фактория, являющаяся постоянным местом пребывания региональщика. Внутри фактории он присутствует в качестве технического “торгового представителя”, через которого совершается большинство экономических операций. В том числе:

- Чиповка строительства, улучшения и ремонта зданий;
- Чиповка ремесленных изделий;
- Покупка/продажа/обмен ресурсов;
- Покупка лент и чиповка армий;
- Отправка экономических кораблей на “торговые пути”.

Важно отметить, что количество доступных денег и ресурсов для обмена может меняться от цикла к циклу, как и обменный курс.

Фактория прекращает свою деятельность за 30 минут до конца цикла и возобновляет свою деятельность в начале следующего.

II. Игровые ценности

Объекты, имеющие экономическую ценность в игровом мире. На игре представлено три основных типа ценностей:

- Деньги;
- Ресурсы;
- Побираемые предметы.

2.1. Деньги

Нуменорские деньги именуются **азар**, в переводе с адунаика - “звезда”. Они представлены монетами трех номиналов: медь, серебро и золото.

- Одна медная монета = 1 азар;
- Одна серебряная монета = 10 азар (10 медных);
- Одна золотая монета = 100 азар (100 медных или 10 серебряных).

Деньги побираемы и не имеют ограничений по использованию.

2.2. Ресурсы

Ресурсы — это второй вид ценностей, в основном использующийся для строительства, ремесла и ритуалов. Торговец может обменивать ресурсы друг на друга и на деньги в фактории любой локации по текущему курсу (указан на

месте). Ремесленники изготавливают свои изделия, непосредственно используя ресурсы в качестве материалов.

Виды ресурсов, представленных в игре:

- ***Драгоценные камни***
Являются эквивалентом гигантских сумм денег, используются для расчетов с мастерской факторией в особо крупном размере: за постройку зданий, кораблей и найм армий, а также жрецами для ритуалов.
- **Металлы:**
Кованная сталь;
Прокатная сталь;
Метеоритная руда.
- **Камень**
- **Древесина:**
Корабельный лес;
Строительный лес.

Подробнее о внешнем виде и назначении конкретных ресурсов см. [правила по ремеслу](#).

2.2.1. Транспортировка ресурсов, обоз:

В пределах локации ресурсы можно переносить свободно. Для того, чтобы переносить ресурсы за пределами локации, требуется использовать **Обоз**.

- Обоз - это палка минимум 2 метра длиной. Ресурсы переносятся в мешке или сумке, привязанной к середине этой палки.
- Обоз можно нести только вдвоем.
- Обоз является побираемым.
- Персонажи, несущие обоз, не могут быть частью армии.
- Если два обоза находятся друг от друга на расстоянии двух метров или меньше, ресурсы можно свободно перемещать из одного обоза в другой.
- Обоз можно свободно перевозить на реальных кораблях, в том числе одноместных (моделируемых байдаркой или малой резиновой лодкой). При этом погрузку и разгрузку все еще должны осуществлять два персонажа.

2.2.2. Добыча ресурсов

На полигоне расположено фиксированное количество так называемых ресурсных точек, разбросанных по всему региону игры. На момент старта

сведения о точном местонахождении большинства из них недоступны игрокам, большую часть точек необходимо будет разведать в процессе игры. Ресурсные точки отмечаются ярким красным вымпелом и табличкой с указанием, сколько и какого ресурса здесь добывается.

Указанное количество ресурсов появляется на точке единожды за экономический цикл. Время появления не устанавливается: они точно появятся в течение цикла, но в какой момент - неизвестно. Оставив ресурсы за цикл на точке, игротехник делает об этом пометку в специальном поле на ее табличке.

Любой, кто окажется на ресурсной точке и увидит там ресурсы, может свободно забрать всё, что найдет (при условии, что имеет обоз для транспортировки). Если, придя на точку, вы не видите там отметки за текущий цикл, значит, ресурсы здесь еще не появились. Если вы видите отметку, но не видите ресурсов - значит, кто-то побывал здесь до вас.

2.3. Иные собираемые предметы

Сюда относятся все внутриигровые предметы, не относящиеся к вышеперечисленным категориям. Все они могут быть проданы (а также обменены или просто переданы) другим игрокам, по усмотрению и взаимной договоренности персонажей. Эти предметы нельзя продать или обменять в мастерской фактории.

В число иных собираемых предметов входят:

- Травы, колбы и другие ингредиенты для Аптекарей;
- Рецепты ремесленников, священные тексты жрецов, сюжетные документы и иные ценные бумаги;
- Готовые ремесленные изделия;
- Артефакты и сюжетные предметы в игре.

Все собираемые предметы, кроме бумаг, отмечены соответствующими чипами.

III. Профессии

Профессия - это специальность персонажа, отображающая его уникальные умения и навыки. Профессия определяет игромеханические возможности, которыми обладает ваш персонаж. На старте игры персонаж обладает той профессией, которая утверждена в его заявке. Каждая профессия подразумевает четыре ранга, где первый - начальный, а четвертый - наивысший. Увеличение ранга происходит в ходе активного совершения профессиональных действий. Таблица с требованиями по развитию для каждой профессии представлена в приложении 2.

Профессии делятся на 3 класса: ремесло, жречество, управление. Персонаж не может иметь более одной профессии каждого класса, но может совмещать профессии разных классов.

Например, нельзя быть одновременно военачальником и торговцем, но можно

быть одновременно капитаном и кузнецом. У одного персонажа не может быть более двух профессий, на старте большинство персонажей обладают только одной. Единственное исключение - правитель. Эту профессию можно совмещать с любыми другими двумя, в том числе своего же класса.

3.1. Ремесленные профессии:

Объединяют тех, кто работает собственными руками, создавая внутриигровые предметы и объекты. Для работы им требуются соответствующие городские постройки и ресурсы, из которых непосредственно изготавливаются изделия. Ремесленники растут в ранге, изготавливая новые изделия. Большинство ремесленников объединены в Гильдии, имеющие собственные сюжетные интересы, обеспечивающие взаимопомощь и более эффективную передачу знаний от учителей к ученикам. Подробнее о ремесленниках см. [правила по ремеслу](#).

1) Кузнец

Способен изготавливать улучшения для оружия и доспехов, а также осадные машины.

Для работы требуется кузня. Работает с металлом и деревом.

2) Зодчий

Способен возводить новые здания и ремонтировать поврежденные.

Для работы требуется дворец (главное здание). Работает с металлом, деревом и камнем.

3) Корабел

Способен изготавливать и ремонтировать как большие, так и малые корабли.

Для работы требуется верфь. Работает с деревом и металлом.

4) Аптекарь

Способен изготавливать лекарства, яды, противоядия и зажигательные смеси.

Для работы требуется аптека. Работает с травами и иными ингредиентами.

3.2. Жречество

Жреческие профессии объединяют служителей различных культов, процветающих на берегах Средиземья. Жрецы составляют религиозные общества и культы, имеющие собственные сюжетные интересы и задачи. Жрецы растут в ранге вместе со своими храми. Подробнее о жрецах см. [правила по магии и религии](#).

1) Жрец Мелькора

Священник Повелителя Тьмы, воспитанный и обученный под

руководством Саурана во дни глубочайшего падения Нуменора.

2) Жрец Атаршаха

Адепт древнего харадского культа, почитающего Саурана в ипостаси Владыки Пламени.

3) Жрец Уинен

Служитель культа Владычицы Волн, набирающего силу в Нулукадаре и распространяемого Гильдией Морестранников.

4) Хранитель Традиций

Аналог жрецов в общинах Верных, знаток древних благородных обычаев и духовный наставник тех, кто не сбился с пути валар и эльдар.

5) Жрец Храма Вечности

Адепт веры в Мелькора, как ее понимают в Фаразаине.

3.3. Управление

Эти профессии подразумевают взаимодействие с вопросами глобального характера: политикой, экономикой, военным делом и реальными кораблями.

1) Правитель

Руководитель города, ответственный за его политику. Имеет доступ к колоде власти. Особая профессия, привязанная к должности.

Подробнее см. [правила по власти](#).

2) Военачальник

Способен собирать и возглавлять армии. Растет в рангах, одерживая победы над врагами.

Подробнее см. [правила по боевке](#).

3) Капитан

Способен управлять реальным кораблём соответствующего ранга. Растет в рангах, совершая успешные плавания.

Подробнее см. [Правила по кораблям](#).

4) Торговец

Способен проводить сделки в фактории (покупка, продажа и обмен ресурсов). Способен отправлять малые корабли на «торговые пути» для получения дохода. Растет в рангах, успешно проходя торговые пути и совершая сделки на большие суммы.

IV. Города

С точки зрения правил по экономике, город - это одна из игровых локаций. Таким образом, всего на игре представлено шесть городов: Умбар, Пеларгир, Хрисаада, Зигурзайан, Нулукадар и Фаразаин.

Для каждого города мастерами заранее изготавливается макет. Он представляет из себя доску с расположенными на ней миниатюрными моделями зданий. На протяжении игры макет выставлен в фактории, откуда не может перемещен. Изменения на макете отображают игротехнические изменения в локации: возведение, улучшение или повреждение зданий.

4.1. Строительство, повреждение и ремонт зданий:

Каждая локация имеет уникальное древо развития, выставленное на обозрение в мастерской фактории. Образец древа развития представлен в приложении 1. Деревья развития конкретных городов будут доступны их правителям примерно за 2 месяца до игры.

В Древе указано, какие здания могут быть построены, какие уже построенные здания для этого требуются, зодчий какого ранга требуется для их возведения. Каждое здание обладает полезным игротехническим эффектом.

Здания может возводить только зодчий. С использованием ресурсов он изготавливает модель здания в масштабе, которая устанавливается на макет в фактории. Подробнее об этом см. [правила по ремеслу](#).

Однажды построенное здание не может быть уничтожено, но может быть повреждено. Если здание повреждено, оно перестаёт выполнять свои функции до того момента, как будет отремонтировано. Кроме того, если поврежденное здание требуется для постройки другого, то перед этим нужно его отремонтировать. Поврежденное здание может быть отремонтировано зодчим (стоимость ремонта равна половине стоимости постройки с округлением вверх).

Повредить здание можно тремя способами:

- 1) Поджог (см. [правила по особым взаимодействиям](#)). Поджигатель имеет право выбрать одно здание, которое повредил.
- 2) Армия, захватившая город, имеет право повредить до половины целых зданий (с округлением в большую сторону). Для этого её предводитель делает соответствующую заявку местному региональщику в фактории.
- 3) Некоторые жрецы обладают доступом к ритуалам, которые могут повреждать здания.

4.2. Городские доходы:

4.2.1. Постройки:

Локация получает определенные бонусы с каждой постройки, некоторые здания приносят доход в деньгах. Эти доходы выплачиваются правителю города (или

его уполномоченному представителю) в фактории, единожды за цикл, в любое время по запросу. Если забрать доход в течение цикла не получилось, он накапливается в фактории до востребования.

Если здание повреждено, доходы с него не выплачиваются.

4.2.2. Малые корабли:

Помимо больших кораблей (реальных лодок, способных перевозить людей по воде), в игре присутствуют т.н. “Малые корабли”, моделирующие каботажный торговый флот. Малые корабли представляют собой малоразмерные модели, изготовлением которых занимаются корабельщики (см. [правила по ремеслу](#)).

При наличии у себя малых кораблей торговец может раз в цикл отправить их на «торговый путь». Для этого необходимо обратиться в факторию с соответствующей заявкой.

“Торговые пути” представляют собой мини-игру, где в рамках заданных опций торговцу необходимо проложить маршрут и отдать распоряжения своим кораблям. Чем более рискованные решения принимает торговец, тем выше сумма возможной прибыли и тем ниже вероятность благоприятного исхода. С наступлением следующего цикла торговец может зайти в факторию за результатом. Они определяются бросками d20, на которые влияют принятые торговцем решения.

Если торговый путь был пройден успешно, торговец получает вознаграждение в положенном размере. Излишне рискованная торговля может привести к убыткам в виде потери кораблей.

4.3. Последствия захвата города:

Армия, взявшая город штурмом, имеет автоматическое право на три следующих действия:

1. Повредить до половины целых зданий в городе по выбору военачальника, с округлением вверх.
2. Изменить определенное количество [карт власти](#) города по выбору военачальника.
3. Получить контрибуцию - единовременную выплату от мастеров в виде текущего дохода города за один цикл.

Все перечисленные действия совершаются предводителем победившей армии в мастерской фактории захваченного города. Если локацию одновременно штурмовало несколько армий, все действия все равно совершаются только единожды и только одним военачальником.

Приложение 1: Образец древа развития города:

Город Нуменорск

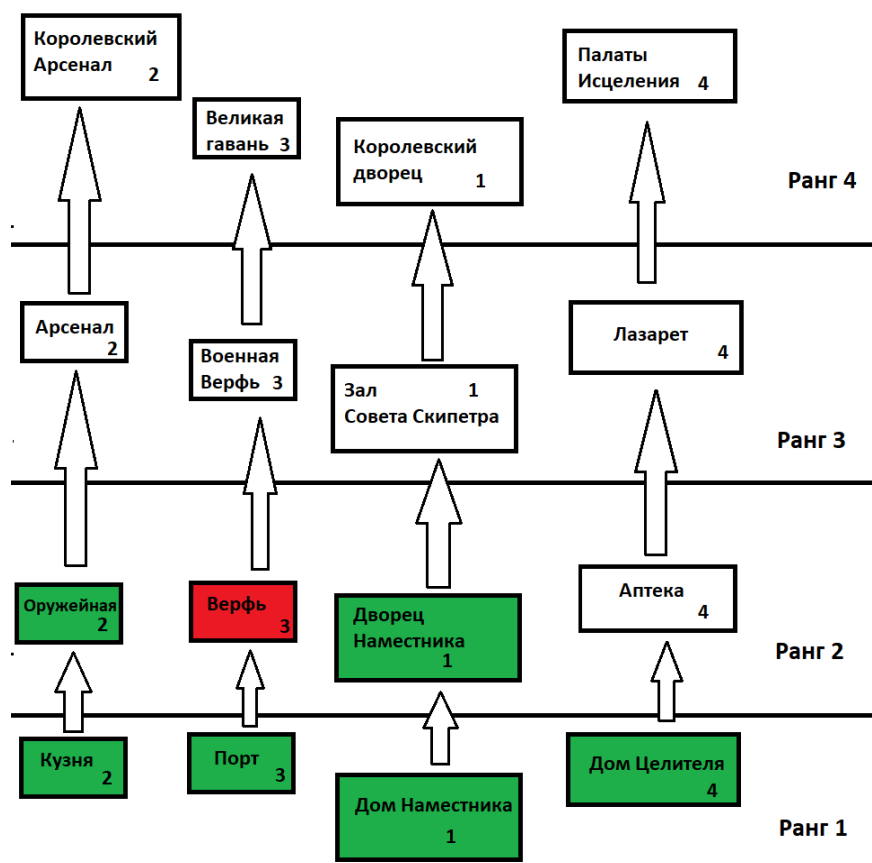
Чтобы вывести город на очередной ранг, требуется улучшить главное здание (Дворец). В городе нельзя строить здания рангом выше, чем его дворец.

■ - Есть на старте - Нет на старте
■ - Повреждено на старте

Цифра на здании отмечает не ранг здания, а номер ветви развития.

Пояснения по номерам веток:

1. Главное здание. Увеличивает лимит лент, разрешает строительство других зданий своего ранга.
2. Кузнечные здания. Позволяют кузнецам создавать изделия по рецептам своего ранга.
3. Портовые здания. Позволяют кораблям создавать суда по чертежам своего ранга, могут влиять на лимит лент морских армий.
4. Аптечные здания. Позволяют аптекарям создавать смеси по рецептам своего ранга.



Пояснения:

Нуменорск - город второго ранга, позволяющий одновременно держать под ружьем до 30 лент.

Также он позволяет:

- Кузнецам - создавать изделия по чертежам второго и первого ранга.
- Корабелям - создавать и ремонтировать корабли первого ранга. Мог бы и второго, да вот Верфь оказалась повреждена во время шторма.
- Аптекарям - создавать смеси по рецептам первого ранга.

Зодчие Нуменорска могут прямо сейчас взяться за одну из трех задач:

- **Построить Зал Совета Скипетра** (зодчий третьего ранга или выше)
Это увеличит лимит лент до 40, откроет доступ к зданиям третьего ранга (например, можно будет сразу начать строительство Арсенала).
- **Починить Верфь** (зодчий второго ранга или выше)
Это позволит корабелям работать с судами второго ранга, а также откроет доступ к строительству Военной Верфи после усовершенствования города.

- **Построить Аптеку (зодчий второго ранга или выше)**
Это позволит аптекарям работать с рецептами второго ранга.

Образец представляет собой максимально упрощенную схему и не отражает качества оформления деревьев развития на игре.

Приложение 2: Таблицы профессионального роста

Ремесленные профессии:

Таблица 1 — Требования для получения одной точки

Профессия	Требования для получения одной точки
Кузнец	Изготовление одного изделия
Зодчий	Постройка одного здания
Корабел	Постройка одного корабля
Аптекарь	Изготовление одного зелья

Таблица 2 — Точки требующиеся для прокачки.

Точки, полученные за прошлый ранг, не помогают в прокачке следующего - число, указанное в таблице, каждый раз необходимо набирать с нуля.

Профессия	1 ранг	2 ранг	3 ранг	4 ранг
Кузнец	1	3	5	10
Зодчий	1	2	3	4
Корабел	1	2	4	8
Аптекарь	1	5	15	20

Более подробная информация о ремесленных профессиях и их развитии дана в [правилах по ремеслу](#).

Управленческие профессии:

Таблица 3 — Требования для получения одной точки.

Чтобы получить управленческую профессию первого ранга, обладая нулевым, необходимо заранее (при сборе армии, перед выходом в плавание или на торговый маршрут) заявить себя как ученика военачальника/капитана/торговца. В случае его успеха вы получаете первый ранг профессии.

Профессия	Требования для получения одной точки
Правитель	—
Военачальник	Разгром вражеской армии
Капитан	Потопление вражеского корабля
Торговец	Один корабль завершил торговый путь

Таблица 4 — Точки требующиеся для прокачки

Профессия	1 ранг	2 ранг	3 ранг	4 ранг
Правитель	—	—	—	—
Военачальник	1	1	1	1
Капитан	1	1	1	1
Торговец	2	5	10	15

9. Правила по власти:

Данные правила описывают модель политического взаимодействия между городами. Так как Нуменор затонул и прежнее королевство было уничтожено, каждый город, как средоточие влиятельных сил, имеет собственный цивилизационный проект - виденье будущего, которое ждет осколки нуменорской империи. Наместники городов, знатные семьи, гильдии и культы: все они имеют собственный взгляд на то, каким должен стать мир после гибели Острова. Для кого-то это катастрофа, для кого-то - долгожданный шанс. Все они стремятся достигнуть своих целей, переговорами или силой. Модель, предложенная в этих правилах, придает таким действиям игромеханическую силу, отражает изменения, происходящие в мире игры по воле власть имущих.

Выражаясь прямо, это правила геополитической борьбы, которые определяют условия победы в "большой игре" для правителей и фигур сопоставимого масштаба.

I. Города и правители.

1.1. Субъектами и объектами геополитики на игре являются города. Всего городов шесть: Умбар, Пеларгир, Хрисаада, Зигурзайан, Нулукадар и Фаразаин.

1.2. Выразитель политической воли города - правитель. В каждом городе может быть только один правитель. Правитель - это персонаж, обладающий соответствующей профессией и стоящий во главе города.

1.2. Правитель - это единственная профессия, связанная с должностью. Лишаясь должности, правитель лишается и профессии. Профессию правителя можно совмещать с любыми другими двумя профессиями. Правитель не растет в ранге и не имеет его.

1.3. Правителя отличает "Маркер власти" - особое дополнение к аусвайсу, которое существует для каждого города в единственном экземпляре. Правитель не может существовать в вакууме: не существует маркера "Правитель", но существует маркер "Правитель Хрисаады". Маркер власти можно забрать из аусвайса убитого предыдущего носителя, или получить добровольно. Самому

воспользоваться им может только персонаж, имеющий возможность стать правителем (см. п 1.9).

1.4. Правитель обладает двумя уникальными возможностями:

- Взаимодействовать с колодой власти (только лично);
- Получать общегородские доходы (лично или через посредника);

1.6. Один и тот же человек может править любым количеством городов одновременно.

1.7. Чтобы освободить место правителя города, необходимо свергнуть или убить предыдущего правителя.

1.8. Чиповку смены правителя в городе осуществляет только региональщик этого города, в присутствии бывшего и будущего правителей. Для этого он должен удалить маркер власти из аусвайса предыдущего правителя и прикрепить его к аусвайсу нового. При этом предыдущий правитель должен дать личное согласие на это действие. Если предыдущий правитель был убит, его личное присутствие и согласие не требуется.

1.9. Если на протяжении двух экономических циклов подряд правитель или его доверенное лицо не появляются в фактории, в начале третьего цикла региональщик объявляет, что место правителя города отныне вакантно.

1.10. Рядовой персонаж не может стать правителем. Правителем, при наличии свободного места, может стать персонаж из следующего списка:

- Глава Знатной Семьи (любой из шести);
- Глава великого дома харадской знати (любого из трех);
- Верховный глава Гильдии (любой из четырех);
- Верховный Жрец Кюльта (любого из пяти);
- Действующий правитель другого города;
- Низложенный бывший правитель этого или другого города;
- Военачальник (от 3-его ранга и выше);

1.11. На старте игры правителями являются следующие персонажи:

- Наместник Умбара (Умбар);
- Наместник Пеларгира (Пеларгир);
- Наместник Хрисаады (Хрисаада);
- Наместница Зигурзайана (Зигурзайан);
- Председатель Совета Гильдий (Нулукадар);
- Балакубар Золотого Легиона (Фаразаин).

II. Колода власти

2.1. Колода власти - это модельное отражение политической ситуации и общественных настроений внутри конкретного города. Она присутствует у каждой локации.

2.2. Колода власти состоит из 21-ой карты. Рубашка каждой карты - это герб локации. Лицевая сторона содержит один глобальный политический вопрос и ответ на него. Список вопросов общий для всех шести локаций, ответы же в большинстве случаев различаются (хотя по отдельным вопросам колоды разных городов могут совпадать).

2.3. Карты в колоде власти делятся на три ранга:

- Обычные - 15 карт. Содержат вопросы, которые не имеют для локации ключевого значения.
- Принципиальные - 5 карт. Содержат вопросы, ключевые для миропонимания и порядка в локации. От этих карт нельзя отказаться в ходе переговоров, можно только утратить насильно. Для разных городов принципиальными являются карты с разными номерами. Принципиальные карты имеют соответствующую отметку.
- Карта суверенитета - единственная 21-я карта, отражающая наличие у города суверенитета, т.е. права определять собственную судьбу.

2.4. Колода Власти локации хранится в фактории у региональщика, на макете города. Она полностью неподбираема. Взаимодействовать с колодой власти может только лично правитель города в присутствии региональщика. В случае насильственного захвата города (см.ниже) - правитель города-завоевателя или военачальник его армии.

2.5. Содержание колод власти конкретных городов является игровой информацией. Правители городов получают информацию о содержании своих (и только своих) колод за месяц до игры.

III. Игра в колоду власти

3. 1. Протекторат и утрата суверенитета

Главная задача колоды власти - предоставить правителям возможность создать собственную империю, присоединяя к своим владениям другие города. Механика вводится во избежание стандартной ситуации, когда захватившая

город армия фактически не получает ничего, кроме морального удовлетворения и мести спустя одну отсидку в мертвятнике, а дипломатия представляет из себя пустое сотрясение воздуха.

3.1.1. Город, потерявший Карту Суверенитета своей колоды, считается утратившим политическую субъектность.

3.1.2. Город, присоединивший один или несколько чужих городов, именуется метрополией.

3.1.3. Город, утративший суверенитет, именуется протекторатом. У протектората нет колоды власти. Половина всех доходов этого города автоматически (мастерами) перечисляется в метрополию. К метрополии также переходит треть всего лимита лент протектората (с округлением в большую сторону).

3.1.4. У одной метрополии может быть любое количество протекторатов.

3.1.5. Важно отличать отношения метрополия-протекторат и ситуацию, когда один человек оказывается правителем двух городов одновременно, без присоединения одного к другому.

- В первом случае правитель метрополии контролирует одну колоду власти, получает все причитающиеся ему доходы с протекторатов непосредственно в своей фактории и контролирует один увеличенный лимит лент. Если погибает правитель метрополии, его преемник автоматически получает все те же права.
- Во втором случае правитель контролирует две отдельных (не всегда совместимых) колоды власти, два отдельных лимита лент, и вынужден получать доходы за каждый город в его собственной фактории. Если погибает “сдвоенный правитель”, находившиеся под его властью города более ничем не обязаны друг другу.

3.1.6. Существует два способа утратить свой суверенитет/стать метрополией: завоевание и мирное объединение .

3.2. Завоевание

3.2.1. Армия, захватившая город (см. правила по боевке) имеет право поменять от одной до трех принципиальных (или обычных, на свой выбор) карт чужой колоды на карту своего города .

- По умолчанию захватчики могут поменять **одну** карту.
- Отказавшись от контрибуции (см. [ЭКОНОМИКА](#)) захватчики могут поменять **две** карты
- Потратив (помимо отказа от контрибуции) десять лент своей армии, захватчики могут поменять **три** карты.

Захватчики не могут заменить более трех карт за один штурм.

3.2.2. Обмен осуществляет региональщик захваченной локации в местной фактории (*каждый региональщик имеет полный набор всех карт всех городов, свои с собой тащить не нужно*). Выбор карт для обмена осуществляет правитель города-завоевателя или (в его отсутствие) военачальник армии.

3.2.3. Локация **не может** насильственно лишиться более чем трех принципиальных карт в один экономический цикл. Это правило превалирует над любыми обстоятельствами.

3.2.4. Если город более не имеет в своей колоде принципиальных карт (и только в этом случае!), а у захватчика остались возможности для замены карт, то захватчик имеет право забрать у города Карту Суверенитета. Таким образом город насильственно становится протекторатом. Региональщик изымает колоду власти, а также вносит соответствующие изменения в лимит лент и сумму начисляемых доходов. Если действующий правитель отсутствовал в городе на момент завоевания, это никак не влияет на процесс.

3.2.5. Отражая взаимопроникновение культурного влияния, метрополия обязана заменить одну свою обычную карту на обычную карту завоеванного протектората по своему выбору. Эта карта становится для метрополии дополнительной Принципиальной. У метрополии должно быть столько дополнительных Принципиальных карт, сколько у нее имеется протекторатов.

3.2.3. Будучи единожды убраны из колоды, Принципиальные карты перестают быть Принципиальными и переходят в разряд обычных. Даже будучи в дальнейшем возвращены на свое место, они уже не имеют решающего значения: их не обязательно заменять для силового захвата, а правитель может добровольно отказаться от них при переговорах.

3.3. Мирное объединение и переговоры

3.3.1. Мирное объединение подразумевает превращение одной локации в протекторат другой на добровольной основе. Для этого должно быть соблюдено два условия:

- Принципиальные карты будущего протектората не имеют ни одного противоречия с Принципиальными картами будущей метрополии.
- Оба правителя лично подтверждают такое намерение перед региональщиком будущего протектората.

3.3.2. Важно помнить, что правитель не может самостоятельно отказаться от любой из своих Принципиальных карт!

3.3.3. Если оба условия соблюдены, региональщик протектората изымает колоду власти, а также вносит соответствующие изменения в лимит лент и сумму начисляемых доходов.

3.3.4. Как и при завоевании, правитель метрополии обязан заменить одну свою обычную карту на обычную карту присоединенного протектората по своему выбору. Эта карта становится для метрополии дополнительной Принципиальной. Новые принципиальные карты, полученные таким образом, не могут противоречить по содержанию уже имеющимся.

3.3.5. По обоюдному согласию правители могут свободно обмениваться обычными картами своих колод в качестве жестов доброй воли. Это может иметь значение для квестов знатных семей, культов и гильдий. При этом важно помнить об ограничении: правитель может заменять не более одной карты в колоде власти за один астрономический час (т.е. одну в промежуток между 9.00 и 10.00, одну в промежуток с 10 до 11.00 и так далее).

3.4. Отыгрыш последствий. Восстановление суверенитета

3.4.1. Персонажный отыгрыш последствий замены карт остается полностью на усмотрение игроков. Если, например, завоеватель принудит локацию почитателей Уинен к культу Мелькора, они не обязаны немедленно сменить веру, но вольны игнорировать “указы сверху” и бороться против оккупантов. Оккупанты же, в свою очередь, вольны проводить карательные акции или игнорировать подобное вольнодумство. Никаких игромеханических последствий сама по себе замена карт не несет.

3.4.2. Игромеханические последствия утраты суверенитета ограничиваются отсутствием колоды власти, снижением доходов и лимита лент в пользу метрополии. Протекторат не может сменить владельца или сам стать метрополией. Во всех остальных аспектах жизнь локации продолжается в полном соответствии с общими правилами. Правитель может получать доходы (в урезанном размере), военачальник - собирать армии (с урезанным лимитом). Локация не обязана выступать в союзе со своей метрополией и даже может пойти на нее войной.

3.4.3. Если армия локации захватывает (успешно берет штурмом) чужой город, она автоматически избавляется от всех карт захваченного города в своей колоде, возвращая на место свои собственные.

3.4.4. Взяв штурмом свою метрополию (в одиночку или в союзе с другой армией) протекторат немедленно перестает быть протекторатом, восстанавливает полную колоду власти (но уже без единой принципиальной карты), полный объем своих доходов и полный лимит лент. Отныне он вновь обладает политическим суверенитетом и в перспективе может сам стать метрополией.

3.4.5. Если метрополия насильственно становится протекторатом еще более сильной метрополии, все протектораты покоренного города немедленно восстанавливают свой суверенитет.

IV. Коронация, победа в игре

4.1. Коронация

Избрание нового короля - ключевое событие для возрождения величия Нуменора. Правитель, получивший титул короля, получает максимум нательных хитов и высший уровень профессии "Военачальник". Локация, возглавляемая королем, получает существенную прибавку к доходам и лимиту лент, а также 2 дополнительных Принципиальных карты в колоду власти.

4.1.2. Для того, чтобы стать королем, необходимо соблюсти следующие условия:

- Правитель, желающий стать королем, должен возглавлять метрополию с не менее, чем двумя подконтрольными протекторатами. Коронация должна пройти с полным соблюдением необходимого ритуала. Для каждой локации этот ритуал уникален, содержание является игровой информацией.
- Коронация должна происходить публично, в присутствии не менее чем 40 игроков.
- Коронация происходит в присутствии главного мастера (в случае форс-мажоров - его заместителя) и чипуется им же.

Если все условия соблюдены, то по завершении ритуала правитель становится королём.

4.1.3. Короля нельзя лишить этого статуса иначе, как через убийство. Король может (издав письменный указ) объявить наследника, который автоматически становится королем в случае смерти нынешнего короля.

4.2. Финал игры:

- В 18.00 субботы (22.06) все локации сдают Колоды Власти старшим мастерам.
- Город-победитель выбирается с учетом количества протекторатов, наличия королевского титула у правителя, а также по числу своих карт в

чужих колодах при прочих равных условиях.

- Город-победитель получает безоговорочное звание новой столицы народа Нуменора, а также преимущества в последующем финальном ивенте с участием игротехнического блока (20.00 22.06).
- Глобальный сюжетный итог игры определяется результатом финального сражения, а также содержанием колоды власти новой столицы. Этот итог будет в обязательном порядке учтен, если проект получит продолжение.

10. Правила по кораблям и мореходству. Берега Средиземья

За авторством Волкова Артема, на основе правил РИ “Корсары”

1. Общее

1.1. Водные боевые взаимодействия длятся с 9.00 до 21.00

1.2. В бой могут вступать любые корабли, прошедшие соответствующий допуск мастеров.

1.3. Корабли моделируются с помощью заантураженных под сеттинг игры плавсредств, отвечающих технике безопасности, условиям эксплуатации на Волге и здравому смыслу.

2. Боевое взаимодействие между кораблями

2.1. Морские сражения представляют собой перестрелку игровых кораблей из луков и арбалетов, а также с применением Нитиразгаров - макетов пушек (редкое финальное улучшение корабля, см. [правила по боевке армий](#)).

2.2. Началом морского сражения считается первый выстрел с одного из кораблей в сторону другого корабля.

2.3. Каждый корабль имеет определённое количество единиц прочности (далее именуемых «хитами»), в зависимости от своего ранга. Хиты снимаются только нитиразгарами (пушками).

Команда корабля обязуется вести учет количества хитов своего корабля в морском сражении, при обнаружении попадания громко сообщать: «По нам попали!» / «У нас пробоина!» и т.п. и т.д.

2.4. Для победы и/или уничтожения судна, необходимо произвести по нему количество попаданий, равное количеству его хитов. Или ввести весь экипаж в состояние тяжелого ранения.

2.4.1. Попадание по человеку на корабле из пушки снимает с него все хиты разом, вводя в тяжелое ранение (кроме редких персонажей с особым иммунитетом).

Попадание из луков и арбалетов действует по общим правилам боевых взаимодействий.

2.4.2. Попаданием по кораблю считается столкновение «ядра» с бортом, палубой, НО НЕ с членом экипажа корабля.

2.4.3. Попадание снаряда в мачту, весло, мотор, парус или такеллаж, НЕ снимает хитов.

2.4.4. Попадание в щит не снимает хитов (кроме попаданий из пушки).

2.5. В процессе морского сражения ЗАПРЕЩАЮТСЯ какие-либо боевые контактные взаимодействия на любом виде оружия кроме луков и арбалетов (за исключением абордажа).

2.6. Отскок ядра от воды с последующим попаданием снимает хиты так же, как и обычное попадание.

2.7. При 0 хитов корабль обязан лечь в дрейф и провести 10 минут в состоянии «тонущего корабля». Если за указанное время корабль не подвергается абордажу, либо же члены команды и груз не перемещены на другой корабль, то он уничтожается вместе со всем экипажем и грузом.

2.7.1 Дрейфующий корабль можно пустить на дно, произведя точный выстрел по нему с расстояния слышимости голосового маркера - «НА ДНО!», который обязан прокричать экипаж команды проводящий расправу.

2.8. Команду и груз корабля можно спасти, если подплыть к «тонущему» кораблю борт к борту. Забрать разрешается такое количество ресурсов и людей, которое позволяет перевозить ваш ранг корабля и его реальная вместимость.

2.8.1. Если ваш корабль позволяет переместить весь экипаж тонущего судна, то «тонущий» корабль может проследовать за вами под белым флагом до порта высадки.

2.8.2. После прибытия не может быть использован в качестве игрового судна, до момента восстановления.

2.9. После игрового уничтожения судна его команда обязуется поднять на главной мачте треугольный белый флаг и проследовать в собственный порт приписки, а оттуда - в мертвятник.

2.9.1 Любые игровые взаимодействия с таким кораблем и его пассажирами запрещены.

2.9.2. Добравшись до порта приписки, команда затонувшего корабля обязана проследовать к региональщику, который бросает d6 для каждого из них. На 1-4 персонаж умирает, на 5-6 - его находят у причалов локации в состоянии тяжелого ранения, «вынесенного волнами».

2.9.3. Те, кто не хочет шанса на возрождение, могут сразу проследовать в [Мандос](#).

2.10. Морское сражение считается завершенным, если в зоне видимости нет ни одного ведущего огонь или идущего на абордаж корабля.

Потерянные хиты после завершения морского сражения не восстанавливаются автоматически, для этого необходимы услуги корабеля ([см. правила по ремеслу](#)).

3. Абордаж

3.1 Взять на абордаж можно обездвиженное судно, а также находящееся в «нуле» хитов, либо находящееся в бою.

3.2 Для взятия на абордаж необходимо забросить две кошки на борт судна противника.

3.2.1 Кошки моделируются веревкой (не длиннее 10 метров), на конце которой привязан теннисный шарик.

3.3 Осуществлять абордаж можно в любое время морской баталии. Все попадания по кораблю (палуба/корпус/член экипажа) во время осуществления абордажа считаются успешными.

3.4 Если первая «кошка» самостоятельно отцепилась до того, как зацепилась вторая, абордаж не начинается.

3.5 Отбивать летящую «кошку» оружием или руками, а также выбрасывать из корабля уже прилетевшую - нельзя.

3.5.1 Допустимо отбивать кошку щитами.

3.5.2 Разрешается снимать кошки с мачт, бушприта и веревочных конструкций корабля. Кошки, попавшие в вышеуказанные места, не считаются «заброшенными».

3.6. После подтверждения начала абордажной части оба корабля должны проследовать до ближайшей «абордажные зоны».

3.7. «Абордажная зона» - это специальная площадка недалеко от берега, заранее подготовленная мастерами и оформленная как борта двух кораблей. Всего на игре предусмотрено 3 абордажных зоны на примерно равном удалении друг от друга. Они промаркированы указателями, хорошо заметными с воды.

3.9. После успешного начала абордажа, если взятая на абордаж команда принимает бой (любой случай, кроме добровольной сдачи корабля), она должна начать процедуру поднятия прямоугольного белого флага на мачте, оставаясь при этом на месте (команда абордирующих также остается на месте).

3.9.1 Командам абордажа необходимо вывесить белое знамя/ленту на любой мачте или носу своего корабля.

3.9.2. Во время смены флага другим кораблям разрешено вмешаться и напасть на корабль атакующих, либо же помочь им взять на абордаж защищающийся корабль (по вышеуказанным правилам).

3.9.3 После поднятия на абордируемом корабле прямоугольного белого флага, любое вмешательство в ситуацию сторонних участников запрещено.

3.9.4 Порицается и запрещается искусственное увеличение времени, смена флага командой, взятой на абордаж.

3.10. В случае проигрыша (пленения) при абордаже, запрещены любые морские боевые взаимодействия, а также неподчинение победившей стороне.

3.11. Преследование и/или сопровождение кораблей, принимающих участие в абордаже, после поднятия всеми участниками белого флага/ленты - запрещено. С этого момента все корабли, принимающие участие в абордаже, считаются отставшими или потерянными в море и не могут вернуться в бой до завершения абордажа.

- 3.12. У Абордажной зоны вы сможете найти маршала (в случае его отсутствия свяжитесь с ближайшим региональным мастером).
- 3.13. После прибытия участники конфликта занимают позиции напротив друг друга и по команде маршала начинают сражение по правилам боевого взаимодействия.
- 3.14. Вся поверхность земли вне боевой зоны считается морем. Касание земли приравнивается к нахождению персонажа за бортом. Персонажи за бортом не могут принимать дальнейшее участие в боевом взаимодействии до его окончания.
- 3.14.1 Судьба «тонущих» моряков решается победившей стороной после окончания боя.
- 3.15. Допускается проводить сражение на кораблях игроков, в случае обоюдного согласия команд, одобрения маршала/регионального мастера/мастера по боевым взаимодействиям, а также надежной фиксации кораблей относительно друг друга и суши.
- КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ:** производить такой абордаж без маршала/мастера по боевым взаимодействиям/регионального мастера.
- 3.16. Победившая сторона может вернуться в морскую баталию (если та не закончена) по своему желанию.

4. Судьба судна

- 4.1 Победившая сторона может выбрать один из перечисленных вариантов:
- **Уничтожение корабля.** Осуществляется методом изъятия побираемого чипа на корабль командой-победителем и публичным сжиганием его на площадке абордажа. До уничтожения корабля вы можете переместить игровые ценности, товары, грузы, пушек, а также пленных на свое судно, при наличии места и возможности.
 - **Захват корабля.** Осуществляется методом изъятия сертификата на корабль и его присвоения командой-победителем. Для осуществления захвата корабля необходимо иметь в команде дополнительного человека профессии «капитан» с нужным (или выше) рангом для назначения его на новый корабль, а также минимум одного человека в команду захваченного корабля. В случае отсутствия необходимых людей вы не можете произвести захват.
- 4.2. Реализовать сертификат захваченного корабля можно только после прибытия в порт. Он может быть продан в мастерской фактории или же использован корабелем для чиповки собственного корабля, ранее затонувшего и потерявшего чип.

5. Десант и штурм фортификаций

- 5.1. На игре не предусмотрены строения и укрепления, препятствующие высадке морского десанта.
- 5.2. При штурме порта высадка может осуществляться на сам причал, кромку берега или на мелководье.
- 5.2.1. Запрещена высадка на глубину более одного метра.

5.3. Боевое взаимодействие с десантом (и десанта с обороняющимися) разрешается только на берегу и на причалах.

5.3.1. Разрешается атаковать игроков, стоящих в воде по щиколотку и ниже.

5.3.2. Если в ходе боевого взаимодействия боец любой из сторон вступил в воду по колено или выше, он считается тяжело раненным и выбывает из текущего боевого взаимодействия. Боец армии в этом случае отправляется на корабль за новой лентой.

5.5. Препятствовать проникновению в локацию с воды (после успешной высадки) могут особые укрепления. Штурмовать укрепление может только морская армия (Армада), для групп персонажей оно непреодолимо при условии, что ворота закрыты. Подробнее о преодолении укреплений см. [правила по боевке армий](#), раздел 4.1.2.

6. Морская Армия (Армада)

6.1. Будучи сформирована ([см. правила по боевке](#)) Морская армия может штурмовать локации с воды.

6.2. Морская армия оплачивается и чипуется у регионального мастера, знамя с лентами располагается на флагманском корабле.

6.3. В армаде может состоять от одного судна до бесконечности. Флагманский корабль обязан быть военным. Остальные корабли могут быть как военными, так и торговыми.

6.4. Любой корабль, не находящийся в морской армии, по которому один из кораблей морской армии нанес успешное попадание из оружия или из лука/арбалета (попал в борт, экипаж, щит) считается немедленно впавшим в дрейф. Такое судно выходит из дрейфа ТОЛЬКО при потере визуального контакта с Армадой или с разрешения капитана Армады.

6.5. Корабли Армады обязаны быть сцеплены веревкой друг с другом, образуя строй. Веревка начинается от флагманского корабля и может быть любых разумных размеров.

6.5.1. Корабль, отцепивший веревку - выходит из строя и перестает считаться частью Армады.

6.6. К армаде может присоединиться любой желающий корабль, если на это согласится Военачальник Армады.

6.7. Если на кораблях Армады осталось меньше семи бойцов с лентами морской армии, она немедленно расформируется и превращается в группу персонажей.

Создать новую армию можно согласно общим правилам.

6.8. Встреча двух морских армий на воде приводит либо к бегству одной из сторон, либо к абордажу.

6.8.1. Чтобы прекратить бегство необходимо забросить ВСЕГО ОДНУ кошку на любой из кораблей Армады противника.

6.8.2. Абордаж между Армадами проводится строго в абордажной зоне. где они сражаются по обычным правилам сухопутной боевки армий, используя запасенные ленты.

6.8.3. Если в сражающихся армадах несколько кораблей с каждой стороны, то битва происходит поэтапно в формате "корабль на корабль", причем пары

формирует сторона, первой начавшая абордаж. Лентами при этом могут пользоваться только флагманы, остальные воюют силами наличных экипажей.

6.8.4. Если во время столкновения Армад на кораблях помимо бойцов находились пассажиры (персонажи без лент), они никак не участвуют в сражении. После окончания сражения все пассажиры проигравшей стороны считаются тяжело ранеными и остаются на милость победителей.

6.9. Армада может швартоваться только в портах (локациях), отмеченных на карте.

7. Ранги и типы кораблей

7.1. На игре существуют торговые и военные корабли.

Торговые ограничены в хитах и не могут стать флагманом Армады, а также иметь на борту орудия.

7.2. Любой корабль имеет ранг от 1-го до 4-го, где первый - низший, а четвертый - наивысший.

7.3. Таблица рангов

Ранг	Вместимость (в живых людях)	Хиты
Торговый		
1	до 2	1
2	до 3	1
3	до 4	2
4	до 5	3
Военный		
1	до 5	2
2	до 7	3
3	до 10	4
4	от 15 и более	5

8. Требования к кораблям и портам (причалам)

8.1. Причал для каждой локации строит МГ.

Помните! Находясь на воде, вы обязаны следовать требованиям законодательства РФ и несете полную ответственность за свои действия.

8.2. Кораблем на нашей игре называется любое плавательное средство, отвечающее технике безопасности, соответствующее визуальному допуску, а также прошедшее допуск мастеров к игре и принимающее участие в игровом процессе.

8.3. Любой корабль на игре должен:

- Быть допущен организаторами (ГМ или мастер по кораблям) к игре. Без допуска плавательное средство не считается участником игры.
- Быть оснащен средствами индивидуального спасения (спасательный конец Александра и спасательные жилеты по количеству людей на борту).
- Быть оснащен аптечкой первой помощи.
- Иметь надежную конструкцию.
- Быть оснащен габаритными осветительными огнями.
- Иметь полный комплект флагов для участия в игре (*белый треугольный, белый прямоугольный, собственный игровой*).
- Быть безопасным для эксплуатации в ходе игры. Все веревки или конструктивные элементы должны быть на своих местах и не создавать опасности для находящихся на судне.
- Иметь мотор не мощнее **9 ЛС**. При наличии мотора свыше 9 ЛС, использовать его можно только если корабль находится “ВНЕ ИГРЫ”.

8.4. Уважаемые игроки, помните!

На нашей игре мы призываем всех участников соблюдать правила техники безопасности и стараться избегать ситуаций, которые могут привести к травмам! Корабль является частной собственностью. Все игровые взаимодействия без присутствия владельцев или регионального мастера – запрещены!

8.5. Чиповка кораблей

На игре у любого корабля есть два чипа:

1) **Непобитаемый сертификат**. Листок, который крепится на мачту на видном месте и содержит следующую информацию:

- Название корабля
- Контактный телефон капитана
- Ранг и тип
- Хиты (улучшения если есть)
- Игровая грузоподъемность
- Вместимость

2) **Чип корабля**. Предмет, который крепится в произвольном месте на палубе и захват (похищение, передача) которого символизирует захват корабля. На чипе указано название корабля, его ранг и тип.

8.6. Антураж корабля

Чем более эстетично и качественно выполнен антураж корабля, тем выше шанс его допуска, как военного судна (см. Классы кораблей). Наличие парусного вооружения (пусть и бутафорского), носовых фигур, бортов, фонарей, канатов и других узнаваемых элементов парусных или гребных судов значительно влияют на получаемый статус «военное судно» и игровой ранг. Во избежание разногласий с мастерской группой рекомендуется до начала игры обсудить внешний вид корабля.

- Ранг зависит от размеров и габаритов плавсредства.
- Качественный антураж может также прибавить кораблю максимальные хиты и грузоподъемность.
- На любом судне должен быть закреплен флаг корабля.
- Каждый проект и получаемый ранг согласуется индивидуально с мастером по кораблям.

Приблизительная таблица рангов в соответствии с размерами:

Ранг	площадь палубы	высота борта (70 % от общей S)
Торговый		
1	2 кв.м	-
2	4 кв.м	-
3	5 кв.м	-
4	6 кв.м	70см+
Военный		
1	5 кв.м	50см+
2	6 кв.м	70см+
3	7 кв.м	70см+
4	8 кв.м	1 м+

*Плавсредства площадью менее 2х кв.метров считается шлюпками. На них нельзя использовать мотор и участвовать в боевке. Шлюпка впадает в дрейф в случае предупредительного выстрела из пушки в её сторону или попадания в неё (или в пассажира) снаряда стрелкового оружия.

9. Ивенты и “добыча”

9.1 На игре предусмотрены морские ивенты, в том числе:

- Проход игротехнических кораблей по акватории (торговцы, пираты);
- Особая сюжетная линия для капитанов;
- Кладоискательство и рыбалка.

9.2 Добыча - это объект, в мире игры представляющий собой косяк рыбы или же обломки разбитого судна. Моделируется 5-ти литровой баклажкой с грузом/якорем и световым диодом. Внутри могут содержаться ресурсы, деньги и другие игровые

ценности. Добычу можно поднять на борт любого судна. Запрещается собирать добычу, находясь на суше.

11. Ремесло и ремесленники:

I. Общие понятия:

Мы хотим реализовать максимально правдоподобную модель ремесла. В рамках данных правил ресурсы являются не чипами, а реальными материалами, необходимыми для изготовления изделия. Результат труда ремесленника представляет собой реальный физический предмет, который имеет игромеханические свойства. Ремесло является неотъемлемой частью игрового процесса: без него невозможно полноценное функционирование экономики, мореплавания, религии и военного дела.

1.1. Кто такой ремесленник?

Ремесленник - это обладатель одной из четырех ремесленных профессий: кузнец, корабел, зодчий или аптекарь. Игрок, обладающий ремесленной профессией, может по особым рецептам изготавливать изделия, имеющие игромеханические свойства.

Мастерство персонажа в профессии имеет ранги от 1 до 4, где первый - низший, а четвертый - наивысший. Ранг определяет, насколько сложные изделия может изготавливать конкретный ремесленник.

Один персонаж может иметь только одну ремесленную профессию.

Подробнее о профессиях см. правила по экономике.

1.2. Что нужно для ремесла?

Для любого ремесленного изделия, независимо от профессии, необходимо:

1. Рецепт изделия (будь то оригинал мастерского производства или верная копия);
2. Ремесленник соответствующей профессии и ранга (не ниже, чем уровень рецепта);
3. Наличие в городе производства Здания-мастерской соответствующего уровня (Кузница, Верфь, Лаборатория, Дворец), не ниже чем уровень рецепта;
4. Ресурсы (материалы), перечисленные в рецепте;
5. Инструменты, необходимые для пожизненного изготовления изделия.

Некоторые сложные рецепты включают дополнительные требования: к примеру, необходимость проведения над созданным изделием особого

жреческого ритуала, жертвоприношения в процессе изготовления, наличие королевской крови у ремесленника и т.п.

1.2. Рецепты:

Рецепт - это антуражно оформленный лист бумаги, содержащий:

- Номер (все рецепты в игре пронумерованы для удобства чиповки);
- Перечень необходимых ингредиентов и материалов;
- Требуемые уровни ремесленника и мастерской;
- Пожизневую инструкцию по изготовлению изделия;
- Схематичное изображение итогового изделия;
- Опционально - дополнительные требования;

Изначально рецепты создаются и оформляются МГ.

На старте игры каждый ремесленник получает случайный набор рецептов, уровень и количество которых зависят от уровня самого ремесленника.

В дальнейшем новые рецепты можно найти, получить через здание “библиотека”, обменять, купить, украсть или отобрать у других игроков, а также скопировать.

Сделать копию рецепта может любой игрок, но для успеха необходимо, чтобы копия рецепта максимально точно повторяла оригинал. Мастера, чипующие готовое изделие, располагают оригиналами всех возможных рецептов. Они не примут вещь, изготовленную по неправильному рецепту, обозначив изделие как бракованное.

Общее число рецептов на игре - порядка 20-30 для каждой профессии.

Создание новых рецептов в рамках игры не предусмотрено.

1.3. Ресурсы

Ресурсы - это игровые предметы, представляющие собой материалы для изготовления ремесленных изделий. Все ресурсы полностью побираемы.

Каждая единица ресурса снабжена чипом, удостоверяющим его вид и тир. Вид имеет каждый ресурс, тир - только дерево и металл. Вид определяет саму сущность ресурса, а тир - специфические свойства, “породу”. В паре “Металл/прокатная сталь” металл будет видом ресурса, а прокатная сталь - тиром. В рамках модели вид определяется самим типом материала, а тир - его характеристиками (цветом, размером, фактурой) и маркировкой, присутствующей на ресурсе.

Ресурс, полностью или частично использованный (не соответствующий изначальной форме и размеру/без маркировки), перестает быть пригоден к обмену в мастерской фактории и любым другим экономическим операциям.

При этом такие обрезки/фрагменты могут быть использованы в изготовлении изделий.

1.3.1. Каталог ресурсов по видам и тирам:

- **Металлы:**
 - Кованная сталь:*** листы кожи определенной толщины, цвета и размера. Требуется кузнецам.
 - Прокатная сталь:*** листы жести определенной толщины и размера. Требуется: кузнецам, корабелям, зодчим;
 - Метеоритная руда:*** гранулы литейного олова. Требуется кузнецам, редка для обнаружения.
- **Камень:**

Листы плотного картона определенного цвета и фактуры.
Камень не имеет тиров и требуется только зодчим.
- **Древесина:**
 - Корабельный лес:*** деревянные бруски определенной формы и размера. Требуется корабелям.
 - Строительный лес:*** рейки квадратного сечения определенной длины и размера. Требуется зодчим и корабелям.
- **Драгоценные камни:**

Не имеют тиров, представляют собой муляжи драгоценных камней особого цвета и формы. Требуются: кузнецам, зодчим, жрецам и аптекарям;

У некоторых ресурсов существуют также уникальные тир, такие как металл мифрил и камень обсидиан. Добыть их можно, только выполняя специальные сюжетные квесты. Они требуются для самых сложных и ценных изделий.

1.3.2. Добыча ресурсов и связанные ограничения:

Ресурсы завозятся на полигон и распространяются МГ.

В ходе игры они могут быть добыты на ресурсных точках, украдены, обменены, куплены или отняты у других игроков, обменены в мастерской фактории, найдены в игротехнических зонах.

Свободная транспортировка ресурсов возможна только внутри локации. За пределами локации переносить ресурсы разрешается только при помощи обоза.

Подробнее о способах добычи и транспортировки ресурсов см. [Правила по экономике](#)

1.4. Алхимические ингредиенты

Травы, колбы с отварами и другие ингредиенты для Аптекарей не являются ресурсами: они не добываются на ресурсных точках, их можно свободно переносить между локациями без применения обоза. Физически представляют собой небольшие пакетики с чипами, на которых указано название находящегося внутри компонента.

Алхимические ингредиенты можно найти на полигоне (обычно неподалеку от ресурсных точек и игротехнических зон), приобрести в мастерской фактории или добыть у других игроков. Некоторые здания приносят стабильный доход в алхимических ингредиентах.

1.5. Мастерские и оборудование

Мастерская - это игротехническое здание определенного ранга, позволяющее квалифицированному ремесленнику производить работы с рецептами аналогичного ранга и ниже.

Физически мастерская может как представлять собой отдельное строение внутри локации, так и просто закуток, где ремесленник обустроил все необходимое для своей работы. Реальное оформление мастерской не влияет на ее игротехнические возможности, но влияет на способность ремесленника физически изготавливать изделие. Ремесленники сами завозят для себя инструменты и расходники, в то время как рецепты и основные материалы предоставляет МГ. Подробнее см. раздел II.

Каждая из ремесленных профессий имеет свою ветку зданий-мастерских.

- **Кузнецы** - Кузнечная ветка;
- **Корабелы** - Портовая ветка;
- **Аптекари** - ветка Лабораторий;
- **Зодчие** - ветка Главных Зданий. Наличие Главного Здания определенного ранга позволяет зодчим строить в городе любые здания того же ранга, а также Главное Здание следующего ранга.

Не во всех городах мастерские обладают одинаковым потенциалом развития ремесла: где-то высшие здания одних профессий могут быть в принципе недоступны, компенсируя наличие у города других возможностей.

- Любая мастерская имеет ранг от 1 до 4.
- В мастерской ранга N можно работать с рецептами ранга не более N.
- В мастерской ранга N может работать профильный ремесленник любого ранга.
- Построить мастерскую или повысить ранг мастерской может зодчий, имеющий соответствующий рецепт.
- Мастерская может быть сломана. Пока мастерская сломана, ремесленник не может создавать изделия в этой локации.
- Подробнее о зданиях см. правила по экономике.

Изготавливать ремесленные изделия за пределами локаций категорически запрещается.

1.6. Чиповка готовых изделий

Чиповка готового изделия, независимо от профессии, всегда происходит по одной и той же схеме:

- Ремесленник, создавший изделие, несет его на чиповку в любую мастерскую факторию на свой выбор.
- С собой при этом необходимо иметь само изделие, чипы с потраченных ресурсов и сам рецепт. Рецепт может предъявлять к этому списку дополнительные требования: например, необходимость “головы” персонажа, принесенного в жертву для создания моргульского клинка.
- В каждой фактории имеется полная таблица всех возможных рецептов, по которой мастер проверяет соответствие. Если изделие выполнено надлежащим образом, мастер чипует его, приклеивая соответствующий чип-сертификат с обозначением игровых возможностей. Теперь изделие является готовым предметом в игре, подлежащим использованию по назначению.

II. Виды ремесел:

2.1. Кузнечное дело

Работу кузнецов обеспечивают здания Кузнечной ветви строительства. В рамках игры кузнец может изготавливать три типа изделий: оружие, доспехи и осадные машины.

Оружие: физически представляет собой миниатюры, отлитые из олова. В рамках игры позволяет увеличивать хитосъем реального оружия персонажа, совершать особые ритуальные и сюжетные действия, поражать цели, неуязвимые к обычному воздействию и т.п.

Для изготовления оружия кузнецу необходимо иметь:

- Горелку для плавления олова.
- Материал для изготовления форм (гипс, скульптурный пластилин и т.п.).
- Удобные ему ручные инструменты для выточки формы и извлечения отливки.

Готовая миниатюра прикрепляется к конкретному игровому оружию произвольным способом, и чипуется у мастера вместе с ним. Она не может быть “переставлена” на другое оружие.

Таким образом, чужое улучшение на оружие нельзя украсть, но можно сломать - физически открепив и разломав миниатюру.

Доспехи: физически представляют собой небольшие кожаные элементы (браслеты и оплечья)

В рамках игры позволяют увеличивать количество хитов владельца, защищать его от различных игротехнических эффектов и монстров.

Для изготовления доспехов кузнецу необходимо иметь с собой:

- Инструменты для работы с кожей (как минимум ножницы, шило и толстую иглу).
- Нитки, пригодные для сшивания толстой кожи.
- Заклепки-хольнитены (оптимально - от 50 штук)

Готовое изделие чипуется само по себе, и оказывает эффект при ношении. Если оно представляет собой Великолепный или Мифриловый доспех (см. правила по боевке), то вместе с сертификатом выдается соответствующая лента.

Изделия полностью побираемы, их можно физически снять с другого владельца и впредь носить самому/использовать по усмотрению.

Осадные машины: физически представляют собой небольшие (порядка 20x10x15 см) модели осадных машин, выполненные из дерева и жести.

В рамках игры увеличивают количество хитов и хитосъем реальных осадных машин армии (таранов, катапульт, баллист, нитиразгаров). Позволяют создавать новые осадные машины взамен утраченных.

Для изготовления осадных машин кузнецу необходимо иметь с собой:

- Суперклей;
- Ножницы;
- Ножовку;
- Джутовый шпагат/бечевку;

Готовое изделие чипуется вместе с реальным оружием, предполагающимся к использованию в армии, и при выступлении армии в поход передается маршалу. Если армия терпит поражение, маршал передает модель военачальнику победителей. Если армия оставляет реальное оружие и уходит без него, маршал оставляет модель возле орудия.

2.2. Кораблестроение

Работу корабелов обеспечивают здания Портовой ветви строительства. В рамках игры корабел может изготавливать два типа изделий: Улучшения больших кораблей и малые суда.

Улучшения больших кораблей: физически представляют собой средних размеров (порядка 30x10x20 см) модели кораблей, выполненные из дерева и жести.

В рамках игры увеличивают количество хитов реальных кораблей, перевозящих людей.

Для изготовления улучшений корабелу необходимо иметь с собой:

- Суперклей;
- Джутовый шпагат/бечевку;
- Бумагу/ткань для моделирования парусов;
- Удобные ему инструменты для работы по дереву (как минимум ножовку и острый нож).

Готовая модель чипуется и остается у мастера, сертификат - передается капитану того судна, на которое ставилось улучшение. Сертификат крепится к судну, его физическое отчуждение невозможно и не дает никакого результата. В случае гибели судна сертификат уничтожается.

Малые суда: физически также представляют собой средних размеров (порядка 30x10x20 см) модели кораблей, выполненные из дерева и жести.

В рамках игры моделируют малые баркасы, которые используют торговцы для заработка средств. Обладание этими кораблями позволяет торговцам получать серьезный доход от экспедиций - т.е, фактически, от самого факта обладания этими кораблями.

Для изготовления малых судов корабелу необходимо иметь с собой:

- Суперклей;
- Джутовый шпагат/бечевку;
- Бумагу/ткань для моделирования парусов;
- Удобные ему инструменты для работы по дереву (как минимум ножовку и острый нож).

Готовая модель чипуется и остается на усмотрение корабела: он может продать ее другому игроку, использовать сам (если совмещает профессии корабела и торговца), передать в собственность правителя города и т.д. Модель можно физически украсть у владельца. Судно, отправленное в плавание за деньгами, остается в фактории, где заказывалась экспедиция. В случае успешного плавания владелец может получить его обратно вместе с доходом. Если в плавании корабль затонул - модель уничтожается.

2.3. Зодчество

Работу зодчих обеспечивают Главные Здания городов. В рамках игры зодчий может создавать только один тип изделий: здания.

Физически здания представляют собой миниатюрные (примерно 10x10x15) модели зданий, выполненные из картона, дерева и жести.

В рамках игры они позволяют отстраивать город, открывая доступ к новым игротехническим возможностям, в том числе: повышению доходов, повышению лимита лент, увеличению доступного уровня ремесленного производства, укреплению стен и ворот, более сложным жреческим ритуалам, и многому

другому.

Для изготовления зданий зодчему необходимо иметь с собой:

- Клей, пригодный для дерева и картона (в большом количестве);
- Джутовый шпагат/бечевку;
- Удобные ему инструменты для работы (как минимум ножницы и острый нож).

Готовая модель чипуется и устанавливается на макете города, расположенном в мастерской фактории. С этого момента здание считается построенным, о чем свидетельствует соответствующая отметка на Древе Развития, и начинает приносить свой игротехнический эффект. Здания непобираемы и неотчуждаемы. Здание может быть игротехнически “сломано” в результате поджога или штурма, однако это никак не отражается на самой модели. В дальнейшем любой зодчий соответствующего ранга может починить его, внося количество ресурсов в размере половины от изначальной стоимости (с округлением в меньшую сторону).

2.4. Аптекарское дело

Работу Аптекарей обеспечивают Лаборатории. В рамках игры аптекарь может создавать яды, противоядия, горючие смеси и лекарства, а также некоторые смеси с уникальным эффектом - в том числе необходимые для жреческих ритуалов. Все изделия аптекарей одноразовые.

- **Лекарство:** позволяет немедленно восстанавливать потерянные нательные хиты. Количество восстанавливаемых хитов зависит от рецепта конкретного лекарства.
- **Яд:** позволяет отравить другого персонажа.
- **Противоядие:** позволяет противостоять действию яда.
- **Горючая смесь:** позволяет осуществить поджог.

Подробнее о механизме действия ядов, противоядий и горючих смесей см. Правила по особым взаимодействиям.

Физически все изделия аптекарей представляют собой смеси и отвары, приготовленные на водной или спиртовой основе из различных ингредиентов в соответствии с рецептом. Объем одной порции может различаться от 0,5 до 0,1 литра в зависимости от рецепта.

Для изготовления смесей аптекарю необходимо иметь с собой:

- Тару и приборы, необходимую для изготовления и разлива смесей (как минимум - устойчивую к нагреванию кастрюлю, черпак и воронку)
- Набор емкостей от 0,5 до 0,1 литра по своему усмотрению (чем больше и разнообразнее, тем лучше),

- Запас питьевой воды (мы рекомендуем от 10 до 20 литров на игру)
- Запас этилового спирта или водки (мы рекомендуем порядка 2,5/5 литров соответственно);
- Горелку;

Готовая смесь чипуется у мастера. При этом сама смесь выливается/при желании выпивается аптекарем и обменивается на соответствующий чип, тара может быть использована повторно.

Все изделия аптекарей полностью побираемы.

III. Обучение и развитие ремесленников

3.1. Как стать ремесленником?

Существует три способа приобрести ремесленную профессию:

- **Заявиться на игру ремесленником**
Количество ремесленников на старте игры ограничено сеткой ролей. Начальный профессиональный ранг персонажа зависит от конкретной позиции в сетке ролей.
Важно помнить: ресурсы и рецепты завозит МГ, а необходимые инструменты и рабочее пространство игрок должен подготовить самостоятельно.
- **Стать учеником ремесленника**
Для этого необходимо:
 - Найти учителя, имеющего соответствующую профессию и гильдейский патент;
 - Совместно с учителем изготовить и зачиповать набор изделий, необходимый для повышения профессионального ранга;
 - Получить ранг в мастерской фактории.
 Подробнее см. ниже, раздел 3.3.
- **Выйти из Мандоса**
Новый персонаж любого игрока, вышедший из Мандоса после смерти предыдущего, может автоматически получить первый ранг профессии, в том числе ремесленной (при условии, что на полигоне существует нехватка ремесленников выбранной профессии).

3.2. Ранги ремесленников и рецептов. Профессиональный рост:

Все ремесленники, рецепты и мастерские имеют ранги от 1 до 4. Ремесленник ранга N может работать с рецептами не старше ранга N. В мастерской уровня N можно работать с рецептами не старше ранга N. Например, для изготовления

любого изделия третьего ранга необходима комбинация: мастерская третьего ранга, ремесленник третьего ранга, соответствующий рецепт и указанные в нем ресурсы.

Ранг ремесленника отмечается в его аусвайсе. Для того, чтобы повысить свой ранг, ремесленнику необходимо изготовить определенное количество изделий. Чипуя очередное такое изделие, ремесленник получает в аусвайсе дополнительную точку. Как только количество точек достигает трех, мастер ставит отметку о достижении нового ранга.

Подробнее о профессиональном росте см. [правила по экономике](#).

3.3. Гильдейские патенты

3.3.1. Что такое патент?

В рамках сюжета большинство ремесленников Нуменора объединены в Гильдии, позволяющие им обмениваться мастерством и официально сбывать свои изделия. Поэтому единственный способ получить профессию ремесленника, не обладая ей изначально и не посещая Мандос - это Гильдейский Патент. Он же способствует ускорению профессионального роста действующих ремесленников, позволяя им быстрее набирать нужное количество точек.

Гильдейский Патент представляет собой побираемый игровой документ, оформленный особым образом. Гильдейские Патенты выпускает МГ. Патент содержит наименование профессии, мастерскую печать и два свободных поля для имен учителя и ученика.

3.3.2. Получение патентов

В начале каждого второго цикла старший из представителей Гильдии в городе может получить в фактории определенное число патентов, зависящее от его собственного статуса в Гильдии - чем он выше, тем больше патентов он получает. Патентов всегда значительно меньше, чем ремесленников в локации. Если в городе нет представителей Гильдии, патенты не выдаются.

Только один персонаж в локации имеет право получать патенты. Функционер Гильдии, получивший патенты, может распоряжаться ими как игровым имуществом по своему усмотрению. Патент можно украсть, продать, отобрать, обменять и т.д. В случае, если в руки вам попал пустой патент, вы можете вписать туда свое имя.

3.3.3. Действие патента

Гильдейский Патент позволяет двум ремесленникам одной и той же профессии (указанной в патенте) образовать пару «учитель и ученик». Имена обоих вписываются в патент.

- Минимальный ранг учителя - первый (1).

- Минимальный ранг ученика - нулевой (0). Таким образом, при помощи патента учеником ремесленника может стать персонаж, исходно не обладавший профессией.

Предъявитель патента, будь то учитель или ученик, получает при чиповке изделия не одну, а две точки профессионального роста. Дополнительную точку он может проставить либо себе, либо своему учителю/ученику, указанному в патенте (при условии, что означенный также присутствует лично).

3.3.4. Ограничения, связанные с использованием

Патент может использовать только одна пара, запрещается зачеркивать предыдущие имена и подписывать новые. Учитель и ученик, указанные в патенте, могут пользоваться им бессрочно (если бумага не была украдена/уничтожена).

Один персонаж может одновременно иметь только одного учителя и только одного ученика.

На момент образования пары учитель должен иметь более высокий ранг в профессии, чем ученик. Если после образования пары мастер сравнялся с подмастерьем или отстал от него по рангу, пара не разрушается, но патент приостанавливает действие. В случае восстановления превосходства учителя над учеником патент вновь начинает действовать.

3.4. Записки предшественника:

Для персонажей-ремесленников предусмотрена одноразовая возможность восстановить свой ранг после смерти персонажа. Для этого необходимо сделать записи, в которых должно содержаться не менее, чем по три рецепта на каждый ранг, подлежащий восстановлению (включая первый), полностью скопированных от руки.

Эти записи необходимо сшить вместе в подобие книги, после чего оставить на хранение в мастерской фактории. Вернувшись из Мандоса, новый персонаж того же игрока может обратиться в факторию и получить эту книгу на руки, восстановив, таким образом, свой ранг на момент ее написания.

Оставить книгу с записями может ремесленник любого ранга, кроме первого. Один игрок может воспользоваться этим способом единожды за игру.

Данные правила описывают возможные причины смерти персонажа и их игромеханическое оформление, а также порядок действий игрока от гибели прошлого персонажа до получения нового. Также здесь приведены правила, регламентирующие игру призраков и умертвий.

12. Возможные обстоятельства гибели персонажа:

- **Добивание:**
Персонаж, находящийся в тяжелом ранении либо в состоянии оглушения, может быть мгновенно убит прикосновением боевой частью оружия с применением четко и внятно произнесенного словесного маркера “Добит!”, “Добиваю!”, “Добивание!” или аналогичного. В этом случае убитый персонаж передает отрывную часть аусвайса (“Голову”) своему убийце, и считается мертвым. Добивание не работает на ленточных бойцов.
- **Смерть от ран:**
Тяжело раненный (имеющий 0 нательных хитов) персонаж, если ему не была оказана помощь, умирает через 20 минут после ранения. “Голова” остается на месте смерти вместе с прочими игровыми ценностями.
- **Принесение в жертву/казнь:**
Персонаж, приносимый в жертву в рамках религиозного ритуала или казнимый, может быть мгновенно убит жрецом, проводящим ритуал/палачом. Смерть наступает мгновенно по заявлению жреца/палача, “голова” передается ему после окончания действия. Приносимый в жертву/казнимый персонаж должен либо участвовать в процессе добровольно, либо не иметь возможности сопротивляться: быть обездвиженным при помощи связывания, находиться в состоянии оглушения либо тяжелого ранения.
- **Отравление:**
Персонаж, подвергнувшийся отравлению, умирает после демонстрации ему чипа яда, примененного правильным образом. Персонаж, обладающий противоядием, может заявить о его наличии и использовать сразу после демонстрации яда, таким образом избежав смерти. В случае смерти от отравления “голова” отрывается и оставляется на месте гибели вместе с прочими игровыми ценностями (см. раздел II п1).
- **Смерть в плену:**
Персонаж, проведенный в плену три часа и более, может по своему желанию объявить о собственной гибели. Для этого не требуется никаких

дополнительных манипуляций. Он передает отрывную часть аусвайса (“Голову”) своим пленителям и считается мертвым.

- **Утопление:**

Персонаж, чей корабль затонул во время плавания, обязан вернуться в свою локацию под белым флагом, после чего проследовать к региональщику, который бросает d6. На 1-4 персонаж умирает, на 5-6 - его находят у причалов локации в состоянии тяжелого ранения, “вынесенного волнами”.

- **Самоубийство:**

Персонаж, желающий покончить жизнь самоубийством, обязан выполнить следующую последовательность действий:

1. Демонстративно изобразить нанесение себе смертельного удара зачипованным оружием (удар в сердце, вспарывание живота, перерезание горла). Руки персонажа должны быть свободны в достаточной степени, чтобы позволять нанесение такого удара.
2. Издать громкий(!) звук, моделирующий предсмертный крик/хрипение.
3. Отсчитать десять секунд;

Если по истечении этих десяти секунд персонажу не была оказана медицинская помощь (он считается находящимся в 0 хитов), персонаж умирает. “Голова” остается на месте гибели вместе с другими игровыми ценностями.

Также самого себя можно отравить ядом по общим правилам.

Никакие другие способы самоубийства (*кроме смерти по истечении трех часов в плену*) на игре не работают. Персонаж не может “откусить себе язык”, самоубиться “просто по желанию” и так далее.

Порядок действий после гибели персонажа:

1. Погибший персонаж обязан оставаться на месте своей смерти еще 5 минут, отыгрывая труп. По истечении этого срока он оставляет на месте своей гибели все наличные побираемые предметы (*монеты, ресурсы, документы, артефакты, иные игровые ценности, отрывную часть аусвайса*), надевает белый хайратник (*входит в конверт стартовой раздатки*) и отправляется в Мандос (мертвятник). В случае дождя игрок имеет право отправиться в Мандос немедленно после гибели (*ценности при этом все равно надлежит оставить*).

2. Сам по себе Мандос представляет собой игротехническую зону. Там происходит завершение личной истории персонажа, делающего последнюю остановку по пути за круги Мира. Внутри Мандоса действуют только те правила, которые оглашены местными игротехниками: их слово является законом. По окончании прохождения сюжетной части Мандоса техники выдадут вам чип с указанием времени получения нового персонажа.
3. Срок от окончания прохождения Мандоса до получения нового персонажа составляет от трех до полутора часов. На конкретную величину срока влияет наличие или отсутствие ритуала похорон, масштаб (ранг) самого ритуала, а также наличие и ранг Гробниц в родной локации персонажа. Время до получения нового персонажа можно провести по своему усмотрению: в залах Мандоса либо в своем пожизневом лагере.
4. Чтобы получить новый аусвайс, чип из Мандоса необходимо предъявить своему региональщику в мастерской фактории, в указанное на талоне время или сколь угодно позднее.
5. Выйти той же ролью после гибели по умолчанию невозможно. Исключением из этого правила являются персонажи, в чьих жилах течет кровь айнур и эльдар: их происхождение позволяет единожды за игру попытаться выжить на пороге смерти, в случае успеха вернувшись из Мандоса прежней ролью. Чем сильнее родство, тем выше будет этот шанс. Результат попытки определяется броском d6.
6. Персонаж, имеющий в аусвайсе Метку Проклятого, Некроманта или Бессмертия, может продемонстрировать ее игротехнику перед входом в Мандос, заявив, что отказывается от Зова и хочет остаться в Арде как призрак. Игротехник сделает в вашем документе все необходимые пометки, а также выдаст костюм призрака - полупрозрачный серый балахон. С этого момента персонаж становится призраком. Важно помнить, что становление призраком - серьезный личный выбор. Человеческая душа, отказавшаяся исполнять волю Илуватара, обречена вечно скитаться по земле. Отказываясь от Зова Мандоса, вы отказываетесь от права начать игру с чистого листа. Игрок, ставший призраком, в дальнейшем **не может получить новый аусвайс и сменить персонажа**, он обречен существовать в качестве призрака/умертвия до конца игры. Стать призраком можно только добровольно - **на входе в Мандос вы не обязаны использовать свою Метку, и никто не может вас к этому принудить**.
Подробнее о призраках и умертвиях см. Правила по магии и религии.

13. Правила по антуражу

Позиция МГ

Мастерская группа считает внешний облик персонажей одним из важнейших элементов игровой атмосферы. Перенестись из тверского леса на берега Средиземья мы можем только все вместе. Задача МГ - построить игровой мир, а населить его яркими, самобытными образами - дело игроков. Хороший костюм - это проявление уважения к другим игрокам, мастерам и в первую очередь самому себе.

Мы просим серьезно отнестись к вопросу подготовки костюмов. Помочь в этом призваны данные правила.

Жесткие правила, подлежащие неукоснительному соблюдению, перечислены в первом разделе. Второй раздел содержит творческие рекомендации, касающиеся внешнего вида персонажей в зависимости от локации проживания, происхождения, политических и религиозных взглядов.

На нашей игре нет обязательного фотодопуска, но МГ сохраняет за собой право применить санкции к игроку, чей костюм не удовлетворяет перечисленным нормам. Мы не требуем от каждого дизайнерских шедевров. Костюм не обязан быть сложным и дорогим, его главная задача - смотреться естественно, органично вписываться в игровой мир. Если у вас есть сомнения по поводу своего костюма, вы всегда можете проконсультироваться с мастером по антуражу, и/или с региональщиком своей локации. Они будут рады помочь вам в разработке и совершенствовании образа.

Мы приветствуем создание внутри команд собственных норм и стандартов по антуражу, согласующихся с данными правилами.

I. Правила и запреты

1.1. Игрок без костюма не допускается к игре. Прохождение игровой регистрации (получение аусвайса и стартового комплекта раздатки) осуществляется только в костюме персонажа (макияж и аксессуары при этом не обязательны). Регистрация будет открыта за три дня до начала игры, с 17-ого июня.

1.2. Будучи за пределами пожизненной зоны в игровое время, игрок обязан все время носить костюм. Исключения: белый хайратник (мертвый персонаж/проход по неигровым надобностям), случаи ЧП.

1.3. При создании костюмов запрещается использовать современно выглядящие ткани и материалы с большим содержанием синтетики, в том числе креп-сатин, нейлон, полиэстер, спандекс, латекс, и т.д. Запрещены ткани кислотных расцветок, с пластиковыми блестками, современными рисунками и принтами.

1.4. Запрещены ярко выраженные современные и футуристические элементы, в том числе яркие принты, явно видимые застёжки-молнии, неантуражные пуговицы, элементы доспехов “под космооперу” и т.п. Современные элементы (такие как застёжки) могут присутствовать только в том случае, если их не видно даже при непосредственном общении лицом к лицу.

1.5. Запрещено ношение предметов современной одежды поверх костюма или в качестве видимой части такового.

1.6. Категорически запрещено использование современно выглядящей и неантуражной обуви. Берцы и современные сапоги разрешены при условии отсутствия и/или маскировки современных элементов путем накладок или обмоток. Качество таких накладок/обмоток будет проверяться с особой тщательностью. Кроссовки, кеды и их аналоги являются одним из грубейших возможных нарушений, при обнаружении ведущим к немедленному выводу из игрового взаимодействия.

1.7. Мы с понимаем относимся к игрокам со слабым зрением, но просим по возможности использовать контактные линзы. В случае невозможности такого решения, мы просим отдавать предпочтение аккуратным очкам без ярко выраженных современных или цветных элементов (либо антуражным образцам). Также обращаем ваше внимание на повышенный риск утраты/поломки очков в активных боевых взаимодействиях.

1.8. Костюм должен соответствовать локации, роли и социальному статусу персонажа в ключевых признаках: цвета, ткани и отличительные признаки. Знатный нуменорец, у которого нет ничего, кроме портков и льняной рубахи, будет лишен полагающихся по статусу стартовых бонусов (и уважения окружающих). Игрок, нарушающий данные правила, может быть подвергнут мастерским санкциям, от внутриигровых штрафов до вывода из игрового взаимодействия. Мы просим других игроков строго соблюдать данные правила, и не оставлять случаи грубого нарушения без внимания мастеров.