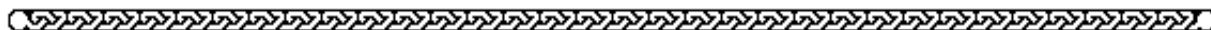


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Белая Дорога - 2

**Список блоков:**[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное

**Игровая матрица и правила Донецкой полевой ролевой игры БЕЛАЯ ДОРОГА-2.**

Цель игры - моделирования состояния магических миров в условиях ограниченного контакта с техногенными цивилизациями

Ориентировочные сроки проведения - последние выходные августа 1999.

Полигон - район села Старый Караван (ст. Брусин.)

Участником Донецкой полевой ролевой игры "Белая дорога " является человек в трезвом уме и здравой памяти в соответствующем игровом прикиде, сертификатом в кармане, действующий в рамках роли, уважающий и выполняющий данные правила и распоряжения мастерского состава. Мастерский состав оставляет за собой право объявлять всех остальных обитателей полигона плодом разыграншегося воображения нормальных игроков и вообще "вне игры".

**РАЗДЕЛ 1. СТРУКТУРА МИРА И СИТУАЦИЯ.**

1.1. Господа, позвольте пригласить вас в миры Белой Дороги.

Итак, перед вами раскинулась холмистая равнина, покрытая странной растительностью. Неведомые светила дня и ночи, никто не знает, планета это или Плоскость во Вселенной, но если долго всматриваться в зенит, то звезды сложатся в строгие очертания крестообразной фигуры, крылья которой всегда указывают на стороны света. Бессчетное количество каналов открывается на Б. Д., ибо она единственный мост из Мира в Мир для людей. Но не пропустит она, те машины, что созданы людьми, но мощью своей могут служить смерти. И все это - наследие, что оставлено людям таинственной

расой ушедших Древних.

1.2. Каналы бывают постоянные или временные, одно- и двусторонние, их может быть один или несколько, информация о них или общедоступна или засекречена. Ко всем каналам прикреплены сертификаты, описывающие их свойства.

Каналы могут быть трех степеней доступности:

- 1 - общедоступные,
- 2 - доступные торговцам,
- 3 - проходимость с сертификатом.

В игровых условиях границы канала там, откуда рукой можно дотянуться до сертификата. Состояние каналов неизменно, так как их сотворили Древние. Изменить его, закрыть или открыть новые каналы способен один единственный персонаж - тот, кто прошел правильную "настройку" на Центральный Артефакт Игры (с его помощью). Информацию ищите. В основе существования Б. Д. лежат три различные силы неизвестной природы. Степень проявления каждой из них изменяется не периодически. Максимально силы проявляются у Колодца Силы на Б. Д. минимально - в Мирах. Степень проявления каждой из сил определяется путем бросания кубика в мастерятнике на каждый игровой цикл. Результаты многих событий на полигоне носят вероятностный характер, поэтому использование кубика мастерами - обычная практика.

В определении вероятности мастер всегда прав.

Игровой цикл 6-ти часовый: 8.00 - 13.00. 13.00 - 20.00. с 20.00 - 8.00 - "ночь". Все события, происходящие "ночью", происходят во сне персонажей и не засчитываются (кроме посещения кабака).

**МАСТЕРА.**- Военные действия и их результаты (Макс Меркулов).

- Каналы, координация, экология миров, экономика (Алексей Мизько).
- Лекарство, религия, внутренняя игра в командах. С.М.
- Ресурсы, геология, информация, "мертвые миры" (Охтар, он же Дмитрий Материкин)
- Магия (Дмитрий Медведев).
- Технологии.
- Кабак.

Мастера имеют помощников и заместителей. Координатор ведет работу с Кубиками Сил. С их помощью он способен решать все противоречия в мастерятнике и на полигоне.

## **РАЗДЕЛ 2. КОМАНДЫ И УЧАСТНИКИ.**

- Древние
- Военные кланы (3 ком. По 4-5 человек).
- Вольные торговцы (3-5 ком. По 1-3 человека).
- Магические миры (5-8 по 10-15 человек).
- Технологические миры (1-3 до 5-6 человек).
- Полумастерские силы и нечеловеческие персонажи. В каждой команде обязательно наличие часов и аптечки!

### **2.1. ДРЕВНИЕ.**

В Мирах и на Б. Д. действует резидентура Древних. Обычно исполняют роль наблюдателей, вмешиваясь в события, дабы помешать распространению и использованию оружия массового поражения. Обладают всеми знаниями и способностями цивилизации Древних. Способны к открытию кратковременного канала (на 1-2 сек., сигнал - хлопок ладони).

## 2.2. ВОЕННЫЕ КЛАНЫ.

Кланы - непримиримые враги: видите ли, между ними идеологическая несовместимость. За время существования Б. Д. территория ее оказалась разделенной между тремя кочанами: Белым, Серым и Черным. Вокруг Колодца Силы расположена крепость Клана, в пределах крепости воин Клана неуязвим, хотя крепость может быть разрушена ядерным ударом при определенных условиях. Кроме собственной территории клан может посягать на участок территории другого клана, включающий один или несколько проходов в Миры. В этом случае границы между кланами определяются политическими и военными путями. Цель Кланов - монополизация власти на Б. Д. В средствах неразборчивы. В общем, довольны жизнью: одна беда - каждому клану мешает факт существования двух других.

2.2.1. Все члены Клана - воины мужчины (логично). Численность клана равна и лимитирована. Браков не практикуют (официально), новых членов вербуют в мирах. Любой претендент может вызвать воина Клана на поединок, по полной расхитовке, в любой момент игры. Воином Клана может стать человек, прошедший инициацию (желательно обрядовую) Колодцем Силы. Оружие клановика - любое кроме запрещенного.

Расхитовка: 4 хита на корпус + хиты на доспех + магические хиты. В прикиде воина Клана доминирует цвет его Клана. Воин клана носит широкий хайратник, цвета своего Катана.

2.2.2. Крепость и магические хиты приобретаются кланом только при отстроенном колодце Силы. Магические хиты определяются степенью проявления Силы, с которой связан Клан. Количество магических хитов равно удвоенному значению степени проявления Силы, выпавшей на кубике.

**Пример:** На кубике - 3, добавочные магические хиты  $-2*3=6$ .

Общее число хитов клановика -  $4+6+$  хиты за доспех.

**ВНИМАНИЕ!** Подобная расхитовка действительна только в пределах Б. Д. В Мирах действие Сил ослаблено. Магических хитов клановики не имеют. Исключение в разделе Магия.

### 2.2.3. Иные проявления Сил.

Кланы оперативнее всех получают стратегическую информацию. Во время работы с кубиком Сил их представители присутствуют "глюками" в мастерятнике. Воины серого клана могут оперативно приобретать невидимость, одновременно подняв вверх одну руку и сообщив о том, что они прибегли к Заклятию Силы. При этом они в течении двух минут невидимы для окружающих, если не попытаются возобновить бой. Воины белого клана обладают мощной способностью к подавлению воли противника (один - одного персонажа), влияние в пределах видимости.

Противостоять можно, задав три вопроса по теме "гружения". Если клановик отвечает быстро и без противоречий - "гипноз" работает. Не подвержены атаке: маги и клановики, чья Сила выше. Древние, магические существа, обладатели защищающего артефакта. Воины черного катана, используют боевых верховых животных - черных кошек. Клановик верхом со спины не поражается. Наложением ладони на поражаемую зону снимает один хит. Воины этанов на Б. Д. не поражаются легким метательным и стрелковым оружием - боевое искусство. Защита крепости Клана - магическая, контролируется одним членом Клана, присутствующем у Колодца Силы. На Б. Д. имеют место все эффекты, описанные в разделе "не боевая магия" для Миров.

## 2.3. ВОЛЬНЫЕ ТОРГОВЦЫ

Этот Клан владеет почти всей информацией о путях и каналах и смог наладить торгово-экономическую связь между Мирами. Мирный Клан путешествует по 1-3 человека в караване, могут быть распространителями информации и запрещенного оружия, выступать как полумастерские силы. С ними часто путешествуют вольнонаемные воины, пилигримы, шпионы, менестрели и т. д. и т.п. Цель торговцев - максимальное количество экономических контактов в Мирах и минимум контактов на Б. Д. с клановиками и разбойниками. Вольные торговцы могут быть снабжены экипировкой, как из технологических, так и из магических Миров. Среди них попадаются маги. Оружием могут пользоваться любым, но доспех носят редко. Имеют три хита на голый корпус. Торговцы могут иметь свои базы в любом из Миров. Предводитель каравана имеет статус игротехника.

## **2.4. МИРЫ И ГОРОДА.**

2.4.1. Миры бывают мертвые и населенные. В зависимости от направления культурного развития последние делятся на технологические и магические. Расы известны только гуманоидные.

При заявке Мира мастеру-координатору предоставляется легенда мира (письменно!). В ней упоминаются: ландшафтно-экологическая х-ка мира, способы жизнеобеспечения цивилизации, тип мира и культуры, культурные памятники (если есть) и др. Экзотические моменты, социально-политическая ситуация в мире. Чем раньше это будет согласовано с мастером, тем меньше будет неожиданностей на полигоне.

Мир может иметь один или несколько населенных пунктов, укрепленных или нет. Границы поселений не должны совпадать с границами Мира, а быть на расстоянии 20-25 м. Создавать препятствия и сторожевые заставы возле каналов нельзя. Могут существовать каналы, неизвестные населению Мира. Названия города и Мира - дело вкуса (или отсутствия такового) самой команды. Тип культуры придется согласовывать с мастерами при подготовке к игре. В Мирах со средневековым антуражем (магические) присутствует один - три мага.

В технологических Мирах в магию не верят и ею не занимаются, хотя сработать она может и там. Миры могут вступать в союзы между собой и с Кланами.

### **2.4.2. Запретные миры.**

Запретный Мир - это Мир, в котором по игре перекрыты все каналы, а по жизни переходить границы Запретного Мира могут "глюки" и персонажи, направляемые мастерской волей (очень немногие). Запретным Миром объявляется любой Мир, в котором было применено Запретное Оружие категории " В " или "В" на 1 час неигрового времени через 30 мин. после применения. В порядке мастерских санкций Запретным Миром может быть объявлен любой Мир, в котором были допущены грубые нарушения правил игры, техники безопасности и экологической гигиены до устранения причин.

2.4.3. Игротехник команды выбирается из числа уважаемых командой игроков. Он вправе: отслеживать экономическую жизнь команды, выписывать чипы на экономич. Продукцию своего мира, требовать соблюдения Правил от игроков, бегать в белом хайратнике за мастерами, играть наравне с другими, в случае убийства не сидеть в С.М, а продолжать выполнять функции игротехника. нести ответственность за соблюдение Правил своей командой. Он обязан: представлять на контроль координатору документы команды в конце игрового цикла.

### **Обращение мастерского состава к игрокам.**

Создавая Правила данной игры, мы постарались обобщить и учесть опыт региональных игр, проводившихся в последние годы. Мы надеемся, что новые элементы, вводимые в

экспериментальном порядке, придадут игре, с одной стороны, более динамичный характер, а с другой - будут способствовать ее "сюжетной неисчерпаемости". Хотя Правила, как нам кажется, оставляют равно справедливые возможности как для удовлетворения запросов игроков всех типов, так и для критики, мастерский состав будет рад всем дельным предложениям по совершенствованию Правил.

И еще. Не скатываясь в скучную проповедь, но, имея целью ненавязчиво напомнить о важности этических моментов, мы просто призываем: давайте играть так, чтобы не портить игру другим. Ролевая игра - продукт коллективного творчества, за нас, ее никто не сделает.

Господа, давайте делать игру вместе!

Блок: Религия



## **РАЗДЕЛ 8. РЕЛИГИИ.**

Религии в Мирах могут быть самые разные - на ваш вкус. Можете поклоняться, кому угодно, совершать религиозные обряды, проповедовать что хотите.

Блок: Боевка



## **РАЗДЕЛ 4. БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.**

### **4.1. Расхитовка.**

Обычному человеку на корпус - 2 хита. Древнему - 2 хита. Торговцу - 3 хита. Клановику - 4 хита.

### **4.2. Дополнительные хиты и хиты за доспех.**

Клановикам - магические хиты (см. Правила по магии.). За отличный прикид -1 хит.

Легкий доспех (кожа дюраль) -1 хит.

Средний доспех (кольчуга пластина) -2 хита.

Тяжелый доспех (тяж. кольчуга, пластина, кираса) - 3 хита.

Шлем -1 хит

Шлем с защитой лица -2 хита.

Контактная маска - 1 хит.

Доспех из мифрила прочнее в два раза.

Наручи, поножи (кожа и т.д.) держат 1 удар. 2 - пробиваются.

Наручи, поножи (мет.) - не пробиваются

### **4.3. Поражаемые зоны.**

Голова, пах, кисти, стопы, шея (поражается только кулуаркой) - непоражаемые. За попадание в голову или пах - по претензии С. М. Конечности рубятся.

### **4.4. Ограничения.**

Мертвые и идущие за водой и по другим бытовым нуждам одевают белые хайратники или напульсники. В ночное время разрешена схватка одновременно не более чем 4-х игроков. Ночью запрещено применять стрелковое, метательное оружие и оружие ближнего боя длиннее, чем одноручник.

#### 4.5. Оружие.

НЕБЕЗОПАСНОЕ ОРУЖИЕ ИЗЫМАЕТСЯ ИЗ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ ДО КОНЦА ИГРЫ.

Все оружие проверяется на безопасность и на допущение наносится чип. Метательное и необычно выполненное оружие проверяется на владение.

##### 4.5.1. Традиционное оружие.

Кулуарка (лезвие не длиннее 20 см.) - только по горлу убивает. С клановиков снимает два хита. КУЛУАРИТЬ В БОЮ ЗАПРЕЩАЕТСЯ!

Кинжал (общая длина не более 50 см.) - 1 хит.

Одноручник (длина от 50 см. До 120 см.) - 1 хит.

Повторный меч (длина 120- 150 см.) - с одной руки - 1хит. с двух - 2 хита.

Двуручник (длина свыше 150 см.) - только с двух рук - 2 хита.

Топор (длина не более 100 см., вес не менее 800 г.) - 2 хита.

Двуручный топор (дайна от 100 до 180 см., вес не менее 1.5 кг.)-3 хита.

Древковое оружие кроме алебард - 1 хит.

Алебарда - 2 хита.

Моргенштерн - 2 хита.

Лук, самострел, метательный нож (по бездоспешному) - 2 хита.

Арбалет (должен иметь все три механизма - взводной, спусковой, удерж. Стрелы и ложе длиной менее 100 см.) - 6 хитов.

Сарбаканов на игре нет - отыгрывают огнестрельное оружие.

#### 4.6. ЗАПРЕЩЕНО!

8. "Швейная машинка".

9. Удары с земли на стены и, наоборот (кроме стрелкового).

10. Становится на колени при отрубании ног (падайте или прыгайте).

#### 4.7. Запрещенное оружие.

Производится только в техномирах. В другие миры попадает через торговцев и т.п. путем передачи сертификатов в ограниченном количестве.

**Категория "А"** - огнестрельное оружие. Изображается сарбаканами, укрепленными на ложе или пистолетной рукоятки. Снаряд - бумажная стрелка или из мелкопористой резины. Снимает два хита, от щитов рикошетит. Орудие. Усложненная конструкция резинового или пружинного боя. Прислуга 2-3 человека, на лафете или сошках. Снаряд - безопасный. Три выстрела выбивают ворота, разрушают легкие укрепления. 1 снаряд уничтожает щит и щитовика.

**Категория "Б"** - тротил. Изображается петардами промышленного образца (петарда - это то, что шумит, но не летает!). Хитов не снимает, служит для создания проломов в стенах, 1 петарда - штурмуется 0,5 м. неигровой стены рядом с игровой. Не ставьте близко к ней палатки!

**Категория "В"** - ядерное оружие - ракета. В ходе игры техномиры способны создать ядерное оружие. При определенных условиях (см. "критические комбинации") появляется возможность ядерной атаки Миров через Б. Д. и объектов на ней. Ракета изображается человеком в белом хайратнике с факелом в руках, тремя петардами и сертификатом, в котором указывается время и цель (участок, местность). На месте взрываются три петарды. Население уничтожается полностью (либо в радиусе 10 м.), находящиеся от эпицентра на расстоянии 10-20 м. - тяжелораненые. Те из них, кто успел

лечь или укрыться за строениями, а также население остальной части Мира - легкоранены. В дальнейшем Мир объявляется мертвым, население эвакуируется в другой подходящий Мир.

**4.7.1.Внимание!** Мастер по оружию придирчиво проверяет каждую петарду и сертифицирует их. Возможен групповой сертификат, в котором делается отметка об использовании каждой единицы оружия. Использовать оружие категорий Б, В могут только специальные гренадеры (2-3 человека на команду), которые несут личную ответственность за пожарную безопасность. Гренадер имеет с собой батл с водой (не менее 1,5 л.) и после использования своей пиротехники обязан залить ее водой. В этот момент гренадер неуязвим. Через 30 мин. После использования оружия категории Б, В Мир объявляется Запретным (см. "Запретные Миры"), оставшиеся в лагере люди следят, чтобы не было возгораний. И вообще, будьте осторожны с огнем!

**4.7.2.** Боевые О.В. - по сертификату, на Б.Д. не работает.

Кислоты в боевых целях - легкое ранение, при повторном попадании - тяжелое ранение.

Блок: Фортификация



#### **4.8. Крепости штурмовые, а также оборонительные сооружения.**

Лагерь должен быть обнесен игровой стеной (веревка с лоскутами). Штурмовая стена должна составлять 1/6 часть всего параметра лагеря. Стена не ниже 2-х м., не выше 6-ти м., ворота не ниже 180 см., не уже 2-х м.

Ворота: деревянные - 20 ударов тараном, железные (по которым можно пройти) - 40 ударов.

Блок: Штурмы, Осады



**Тараны:** деревянный (обработанное бревно не менее 2-х м. В длину и 20-ти см. в диаметре) несут 4 человека: железный (обработанное бревно не менее 3-х метров в длину и 25-ти см. в диаметре с прибитыми рукоятями) несут 6 человек, на выбивание ворот - вдвое меньше ударов.

**Камни** не бросаются, отпускаются на двух вытянутых руках - при попадании в человека - тяжелое ранение, при попадании в щит - щит не разбивается.

**Бревно** опускается на вытянутых руках двумя людьми; при попадании в человека - убивает, при попадании в щит - разбивает его, у человека отключается рука, державшая щит.

**Катапульты и баллисты** при попадании убивают, щит разбивают. С пяти попаданий выбивают деревянные ворота, с 10-ти - железные.

Блок: Пожары, поджоги



**Огонь** отыгрывается красными ленточками.



## Блок: Медицина, лекари

### 6.2 Болезни:

Чума - мусор в лагере.

Столбняк - разбросанные по лагерю " лезвия ".

Порча - беспорядочная порубка живых деревьев.

Чума и столбняк носят характер эпидемий, 1/2 игроков отправляется болеть, остальные сначала устраняют причины (иначе из лечения ничего не выйдет), затем бегут за лекарем.

**Лекарь** должен сдать экзамен на знание элементарных приемов лечения (лекарств, растения, отвары, в техномирах - таблетки, микстуры, уметь оказывать первую помощь). Возможно, в других Мирах будут и другие способы лечения. Лечение максимально отыгрывается.

Ранения лечат отпаиванием микстурой (также засертифицированной) и бездеятельностью легкораненых -15 мин. со 100% гарантией успеха, тяжелораненых 30 мин. с гарантией 50/50. Ранения и отравления может лечить и маг. Для этого он отыгрывает привлечение энергии Силы в течение 15 мин., затем кидает кубик. Результат лечения тяжелых ранений и отравлений определяется сравнением показаний кубика и степени Силы, на которую ориентирован маг.

**Пример:** степень Силы 4, на кубике - 1,2,3 - выздоравливает, 4 - здоров через 30 мин., 5,6 - готовьте похоронный марш.

В технологических Мирах есть хорошо развитая медицина.

Лекарство из технологических Миров дает 100% излечение тяжелораненых и отравленных за 30 мин., в условиях больниц техномиров - за 15 мин.

## Блок: Яды



### 6.3. Яды.

Снабжены сертификатами, которые вручаются жертве.

Сертификат предъявляется мастеру или лекарю. Момент отравления должен быть отыгран.

Желающий изготовить яд представляет мастерам: название, составные части, процесс изготовления, рецепт противоядия.

Противоядие также необходимо проверить.

## Блок: Демография, евгеника



## РАЗДЕЛ 7. БРАКИ И РОЖДЕНИЯ.

В сертификате игроков ставятся пометки о браке. Пометку ставит жрец, прошедший свадебный обряд. Дети рождаются только при наличии папы и мамы, в мире, где нет голода. Если папа погиб, то мама одна идет в белом хайратнике в С.М., предъявляет сертификат с пометкой о браке - и может забирать ребенка. Брак до рождения ребенка должен продлиться не менее одного часа, дама сидит в С.М. не менее 2-х часов.



Минимальный срок между родами - 1 цикл. Мама с дитем идет в белом хайратнике обратно - до пределов команды. Если по пути они заходят в другую команду - хайратники снимаются и они сразу вступают в игру. Дите носит на голове или на шее бант в течение 1 часа. В этом состоянии не сражаются, не работают, не вступают в брак, не обучаются. Младенца можно украсть, отвести в другую команду и воспитать там.

Вышедший собственным ребенком может (по решению мастеров) наследовать вещи, некоторую информацию погибшего, наследственные способности к лекарству, магии.

Блок: Страна мертвых



## РАЗДЕЛ 6. Смерть, ранения и т.д.

6.1 .Каждый игрок имеет два хита на голый корпус. При потере одного из них - легко ранен. Если потеря хита связана с голодом, легко раненым не считается. Легкораненые не сражаются, переходят в тяжелораненых через 15 мин. Потеря двух - тяжело ранен. Двигаться не может. Если не оказана лекарская помощь, умирает через 15 мин. Хитов - 1: убит, с гарантией. Мертвый с белым хайратником или напульсником молча топает в С.М. Стандартный срок в С.М. - 4 часа, для вольных торговцев - 2 часа, для павших особо героически - 2 часа. В случае неадекватного поведения игрока или по его просьбе срок продлят. "

Глюки перемещаются по полигону с белыми хайратниками или повязкой на запястье. Мастер С.М. может использовать «духов» по своему усмотрению, пока не кончится их срок. Прибывшие в С.М. оперативно-первыми получают роли нелюдей. Из задержавшихся набирают штат добровольных помощников кабатчика. Отпевание мертвых облегчает их участь. Маги могут выйти на связь с потусторонним миром, но это тяжело и опасно.

К тяжелораненым приравниваются заболевшие и отравленные.

Блок: Магия



## РАЗДЕЛ 5. МАГИЯ.

Вся магия Миров Б. Д. несет в своей основе одну из трех Сил, и эффективность магии зависит от степени проявления той Силы, на которую она опирается. Маги (1-3 человека) есть во всех городах магических Миров, попадают среди торговцев. Ориентация магов по силам происходит перед игрой жеребьевкой. Информация о магических способностях персонажа и его ориентация по силам может быть засекречена.

5.1.1. Степень проявления Силы определяется мастером - координатором в конце игрового цикла на будущий цикл с помощью игрового кубика. Степень проявления каждой Силы меняется случайно и неперiodически. Кубик кидается один раз на каждую Силу представителем Клана или мастером-координатором в случае неяви такого.

### 5.1.2. Критические комбинации.

Возникают при трехкратном повторении числа на грани бросаемого кубика. Считается, что в этом случае Силы взаимно гасятся, и возникает возможность использования на Б.

Д. продуктов высокой технологии, в том числе и Запретного Оружия. В этом случае клановики магических хитов не имеют, магия в Мирах не проявляется. Каналы действуют в обычном режиме.

## 5.2 МАГИЯ В МИРАХ.

### 5.2.1. Боевая магия.

Вне территории Б. Д. воины Кланов не имеют магической расхитовки, только хиты на роль и доспех. В Мире активировать воина Клана может только маг, использующий ту же Силу, что и Клан. Число активированных воинов в 2 раза меньше значения степени проявления Силы. При использовании Силы маг поднимает руку ладонью вперед, оставаясь по игре незамеченным.

Пример: степень проявления Силы - "5". В Мире маг, ориентированный на эту Силу, может активировать -  $5 : 2 = 2$  воина Клана, имеющих  $5 * 2 = 10$  магических хитов.

К боевой магии относится применение магического оружия (см. боевые правила). Его возможности сертифицируются отдельно.

### 5.2.2. Не боевая магия.

Все желающие на начало игры состоять магом должны перед игрой пройти собеседование с мастером магии. Обучаться нельзя. По уровням деления нет - результативность зависит от проявления Силы. Сколько Сил потребуется на реализацию конкретного магического действия (заклинания, обряда) указано в прилагаемом к нему сертификате. Чем ближе к колодцу Силы, тем магия эффективнее: на Б.Д. + 1, возле колодца +2 к степени проявления. Для проведения какого-то особо сложного действия, требующего большой Силы, маги могут объединяться.

Маги должны иметь при себе самостоятельно изготовленный артефакт (посох, браслет, т. п.), без которого затруднены магические действия (- 1). Используя чужой артефакт должен сообщить о нем мастеру по магии. Утерявший артефакт, но усердно помолившийся, может изготовить новый артефакт, после чего должен провести обряд по его приручению. На обряде присутствует мастер по магии, и решает, насколько обряд был удачен. В случае неудачи можете повторить обряд, но знайте меру. Перед игрой представляются на суд и тексты самостоятельно составленных заклинаний, которые оценивает мастер по магии.

На обряд тратится магическая Сила. Сколько и с каким результатом - выясняется после завершения обряда. Заклинания могут создаваться в процессе игры. Утверждаются М. М. Красиво и уместно сыгранная песня, может быть признана заклинанием, даже если игрок не маг. В игре будут артефакты кроме вышеуказанных и заклинания, которые можно найти в библиотеках. Маг может быть и служителем религиозного культа.

Блок: Магические существа



## 2.5. ПОЛУМАСТЕРСКИЕ СИЛЫ И НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

2.5.1. **Стальные птицы** - сложные устройства, способные доставить любое письменное сообщение любому человеку в любую точку полигона (кроме Запретного Мира и С.М.). Птицу может использовать любая команда, расставшись с 10-ю очками и оговорив ее

использование с мастером. В сертификате указывается время использования птицы и задание. Стальные птицы, направляемые волей Древних, неуязвимы и всепроникающи. выполняют самые разные задания, не убивают.

**2.5.2. Синяя чума** - ну о-о-очень заразные и неприятные мутанты, возникшие в результате применения биологического оружия. По полигону передвигаются шагом, заражают прикосновением, поражаются магическим оружием или простым со спины.

### 2.5.3. Магические существа.

**Единорог** - очень пугливое парнокопытное, но тому, к кому подойдет, приносит удачу. Прикосновением рога исцеляет. Может выдать игроку сертификат на исполнение одного желания в любом аспекте внутрикомандной игры. Единорог - существо, наделенное фактически реальной властью, но весьма нервное, поведение непредсказуемо.

**Дракон** - встречается еще реже, чем единорог, может быть опасен своим огнем, сам поражается магическим оружием. Если удастся его разговорить, может поделиться информацией, а драконы знают много. В игровых условиях выдает сертификат на получение правдивого ответа на один вопрос к любому игроку.

Блок: Экономика



## РАЗДЕЛ 3. ЭКОНОМИКА. ( БЕЗ ПАНИКИ!)

Экономика на игре гораздо проще, чем кажется. Для миров и кланов - ресурсно - чипового типа, для торговцев - ресурсно - очковая.

### 3.1. Экономика миров.

Для самого примитивного самообеспечения в мирах необходим источник продовольственных ресурсов, источники металла и энергия для его обработки (оружие всем нужно?). Для более сложных технологий понадобятся и более редкие материалы. Ресурсы для мира распределяются перед игрой жеребьевкой. Недостающие ресурсы можно получить через торговцев, войну, а если их нет на полигоне - обоснуйте их необходимость, может и найдется где-нибудь. Поступления свежей партии дефицитного ресурса обязательно в каждый новый цикл. Это отмечается в Летописи команды капитаном или игротехником с указанием неигрового времени и подтверждается подписью предводителя торговцев или игротехников с обеих сторон. Все торговые операции ведутся через торговцев. В ходе боевых действий могут быть уничтожены или конфискованы промышленные мощности и запасы мира, но его природные ресурсы остаются.

Раз в цикл мастер по экологии кидает кубик на "эффективность сельского хозяйства".

5,6 - изобилие, можно экспортировать чипы, 3,4 - хватает, 1,2 - голод. От голода не умирают, но теряют один хит. доспешные - 2 хита, рождений в команде не происходит. Бороться с голодом можно: закупить продовольствие у торговцев (1 чип - 1 человек в цикл), вознести убедительную молитву, обзавестись подходящей технологией и т.д.

### 3.2. Экономика кланов.

Кланы собирают умеренную пошлину со всех проходящих по Б. Д., при этом качественный состав груза не страдает. Это записывается в Обоз патруля, а запись подтверждается подписями сторон или ближайшего игротехника.

### 3.3. Экономика торговцев.

Торговцы - очень важное звено на этой игре, им обещается куча мастерских плюшек, зато и требуется много - мобильность и вездесущность. Торговый клан реально связывает разобщенные миры Б.Д. В игровых условиях активность караван-команд торговцев стимулируется системой набора игровых очков с поощрением наиболее отличившихся в конце игры. Таким образом, торговый караван имеет Обоз - игровой документ, в котором отмечены все экономически важные контакты караван-команды. За каждый торговый контакт + одно очко. Если во время перехода по Б.Д. караван не нарвался на патруль клана - еще одно очко. Это оформляется указанием неигрового времени и украшается подписями сторон и игротехников. 3.4. Достижения команды не могут быть аннулированы мастерским произволом, но мастер по экономике может не зачесть неправильно записанные результаты.

### 3.4. Игровые документы команды.

Летопись и Обоз являются полуигровыми документами, общедоступны, по жизни не отчуждаются, после игры сдаются в мастерятник.

В Летопись города записываются все экономически важные события, подтверждается подписями сторон или мастера. В начале игры в Летопись записывается Легенда мира. Затем в нее заносятся событийная хроника и записи об экономических контактах с другой командой по схеме. Дата и время событие, указать участников из другой команды подписи игротехника контактирующей команды или мастера

Обоз для торговцев и кланов заполняется аналогично.

Понятно, что в результате экономически значимого контакта происходят изменения в Летописи или Обозе обеих команд.

Сертификат команды на культурно-хозяйственный потенциал. В нем регистрируются все объекты командного и полигонного значения. Для техномиров - сертификат на технологии по образцу. Номер, технология, время заявки, начала разработки, результат разработки, подпись мастера

Чипы - сертификаты на единичный объем продукта, могут выписываться игротехником. Все люди, имеющие право заполнять игровые документы, зарегистрированы у мастера по экономике: капитаны команд, министр по экономике, игротехники. мастера. Правильность и достоверность ведения документов контролируется мастером по экономике.

## ТЕХНОЛОГИИ.

Некоторые миры пошли по технологическому пути развития. Для техномиров характерна высокоразвитая промышленность и наука.

3.5. Для развития научно-технической базы техномиры организуют научные экспедиции, занимаются сбором и хранением информации по всему полигону. Развитая научная база позволяет: - Иметь развитую медицину и учебные заведения. - Иметь развитые технологии и разрабатывать новые (1-2 в игровой цикл), экспортировать их. - Иметь передовую промышленность.

### 3.6. Промышленность.

Отыгрывается макетным моделированием. Результаты - макетным или костюмным моделированием. Для промышленного производства необходимо:

1. Наличие производственных мощностей (оговорите сертификат).
2. Наличие технологий.
3. Наличие сырья. Производство сложного изделия требует, как минимум, 2-3 вида сертифицированного сырья. Кое-что, конечно, есть и в техномирах, но некоторые вещи нужно приобретать у торговцев или искать самостоятельно в магических Мирах. Если

производство требует поступления импортного сырья, то необходимо его обеспечить хотя бы один раз в цикл, что отражается в летописи команды.

4. Хотя бы одного специалиста - инженера.

3.6.1. Слишком рьяно развивая промышленность, можно вызвать экологический кризис. Размещая производство в других мирах, не забудьте оставить при нем специалиста. Технологии можно как продавать, так и покупать.

#### **Технологическое развитие.**

Технологии разрабатываются в Институте. Для создания и работы института необходимы минимум 4 специалиста-ролевика:

1. Академик - развитие науки и технологий, обучение студентов.
2. Инженер - постройка и работа производственных мощностей.
3. Генерал - военное дело, создание оружия.
4. Медик - медицина, экология, сельское хозяйство.

Порядок разработки технологии. Мастер бросает кубик, определяя количество разрабатываемых технологий в ближайший игровой цикл. Игротехник заявляет о начале разработок, о чем делается запись в сертификате на технологии. Спустя игровой цикл мастер, оценив имеющуюся научно-производственную базу, кидает кубик, определяя результат разработки. В оценке вероятности мастер всегда прав. Результаты разработок заносятся в сертификат на технологии.

### **3.7. ИГРОВЫЕ ЦЕННОСТИ.**

К основным игровым ценностям относятся:

1. Информация.
2. Игровые артефакты.
3. Чипы.

3.7.1. Информации много, и самой разнообразной. Включает легенды о Б. Д. и ее истории, сведения о мирах, информацию по магии и технологии, по артефактам Древних.

3.7.2. После Древних осталось много артефактов в мирах и на Б.Д. Действующий артефакт - это любая фенька, плюс сертификат на артефакт. Если к вам в руки по жизни попал бланк артефакт-сертификат с одним только номером, попытайтесь в библиотеках других миров или у торговцев найти информационку, на которой указано название артефакта и ряд номеров. Если номера сходятся, напишите название артефакта и через игротехника вашей команды предайте бланк мастеру - он выпишет сертификат. Если артефакт меняет хозяина, передается только документ.

3.7.3 Чип - это сертификат на условно неделимую единицу сырья или продукта, представляет серьезную ценность при дефиците. Может выписываться игротехником, служить денежной единицей при торговых операциях и т.д.

Блок: Животные, охота



2.5.4. Животные. Олени, кабаны, медведи - охотничьи: белочки, пеночки, кошечки и др. Магические существа обитают только в районе магических Миров. Животные - повсеместно. В игровых условиях им разрешается не пользоваться проходами. Синяя чума встречается только на Б. Д.

2.0.0.3