

## **-Правила по игре “Темная Башня: Падение Гилеада”**

1. Правила по эффектам.
2. Перемещение по локациям. Правила по Пустошам.
3. Правила по Башне Ролей.
4. Правила по боевке.
5. Правила по магии.
6. Об атрибутах экономики
7. Правила по медицине
8. Двор Гилеада
9. Осквернение

### **Общая информация**

Если вы видите, что человек ведет себя странно - говорит какие-то непонятные слова, на него не действуют правила игры - происходит то, что можно назвать неигровой - такой человек скорее всего одержим демонами или они его вот-вот заграбастают.

А это значит, что его нужно сдать стрелкам. Возможно, ему еще смогут помочь.

### **0. Свойства стрелков**

1. Если стрелок поднял над головой пистолет и говорит 5 - **то все, участвующие в этой сцене останавливаются.** После этого у стрелка/подмастерья есть 5 действий; Например: - 5 шагов к магической двери. Или два шага к магической двери и три выстрела. Любой выстрел стрелка/подмастерья/ученика ранит, оглушает, тяжело ранит; По решению стрелка. Человек, на которого указал Стрелок, садится/ложится на пол/с объявленным эффектом.
2. Если в сцене есть еще один стрелок, то он лишь вписывается в чужой счет. Пять сказал стрелок 1, и “четыре” говорят стрелок 1 и стрелок 2; Например, стрелок2 стреляет в стрелок1, а стрелок 1 стреляет в стрелок2. Попадают оба.
- 3.

#### **1. Эффекты**

##### **1.1. Правила по Тьме.**

Может быть так, что в помещении, где вы находитесь, наступает Тьма;

1. Двери закрываются; И открыть их могут только те, кто могут открывать магические двери;
  2. Опускаются шторы;
  3. Выключается свет - и даже Механики не могут остановить включение выключение системы освещения;
  4. И иные источники света гаснут - зажигалки, фонарики и т д
- Это происходит постепенно.
- Закрываются глаза - у всех персонажей;
- Мастер выдает темные ленты для глаз;
- Далее происходит то, что говорит Голос, но Ваша воля - по прежнему свободна!

## **1.2 Правила по дверям.**

Есть двери и двери;

Двери на игре бывают:

Обычные - ведут в дома, иногда в сейфы;

Древние механические - ведут в другие миры; Работают с перебоями, но все-таки иногда работают. Работают не все время; Умеют их открывать механики и некоторые маги;

Магические двери - ведут в другие миры; Их умеют открывать некоторые персонажи;

Обычные двери закрываются на замок с ключом, который мы вешаем на проволоку. Если ваш персонаж умеет закрывать/открывать такие двери - открываете проволоку, и вы открыли или закрыли двери;

Древние механические двери - это дверь с маркером светодиодом;

Как ее открывать и закрывать - в правилах по роботехнике;

Двери магические всегда закрыты; Открываются редко;

## **1.3 Другой мир**

Вы увидели, как кто-то разговаривает с кем-то по телефону по громкой связи, и красноватый отблеск при этом. Затем вы делаете выбор - участвовать в сцене - значит вы подпадает под власть голоса, идущего из телефона, сам телефон выключить невозможно, либо уходите от этого места;

Если вы стали участником этого действия - вы не “здесь и сейчас”, и то, что говорит голос из телефона, то и происходит с Вами и с окружающими;

## **1.4 Правила по эффектам.**

Если Вам показали карту Таро - на вас воздействует магический эффект. Если нет - то не воздействует;

## **1.5 Правила по защите Ка.**

Если на предмете висит карта Ка, это означает, предмет защищен от воздействия чужой воли. если нет - то не защищен. Подробности - у Механиков;

## **1.6 Правила по поиску персонажа в Гилеаде и мерцающих локациях;**

Мы играем на небольшой базе, и поиск человека, про которого вы знаете, что он вам нужен не составляет особого труда; Однако, в силу известных причин, поиск и задержание некоторых персонажей должен осуществляться ТОЛЬКО следующим образом:

Вы собираете ТРИ письменных свидетельства от ТРЕХ разных персонажей о том, как зовут, чем занимается необходимый Вам персонаж; Лжесвидетельствовать при этом нельзя!

Все свидетельства о том, что произошло непосредственно на игре между Вашим персонажем и тем, кого ищут;

Вы видите нужного Вам персонажа, и подходите к нему, называя его одним из тех имен, которые вам стали известны, ссылаясь на того, кто Вам его сдал. По желанию задерживаемого, он может попросить свидетельства.

Если свидетельства есть - Вы его нашли. Если нет - задержали очень похожего, но другого;

### **1.7 Невидимость**

Если персонаж надел на себя кусочек прозрачного покрывала - он невидим; Он не может ни с кем взаимодействовать, и он идет по какой-то своей надобности из точки А в точку Б. С ним могут взаимодействовать **только стрелки**, которые ведут счет;

Пример:

Стрелки пришли арестовывать, например, агента Джона Фарсона; Он не теряется, показывает карту Таро, и говорит “эффект” - и надевает покров и исчезает - он исчез;

Другой вариант: Стрелки заходят в комнату, и один из них свистит в свисток, поднимает револьвер - все игроки комнаты в “слоу мо”, и если в комнату зайдет игрок, надевший Саван, или один из бывших стрелков, встраиваясь в счеты стрелка, надеет Саван в комнате, их будет видеть стрелок, объявивший “слоу мо”;

### **1.8 О тварях**

Некоторые персонажи могут иметь больше поражений, чем описано в остальных разделах правил. Не надо пугаться или кричать, или бить их - так может быть; Стреляйте еще, убегайте, не теряйтесь!

### **1.9. О виртуальной страже**

Человек с оранжевой лентой через плечо окружен небольшой личной гвардией (3-7 человек). Она лишь сохраняет его, и ничего более;

Лента работает по правилам Виртуальной стражи. Игрок может отдать ленту на войну:

Фарсону или стрелкам. Действие не публичное, если только игрок-владелец Феода не пожелает обратного. Лента отдается перед поездкой в мерцающие или иные локации. После приезда из локации, тот, кто получал ленту - например, Стрелок, возвращает ее. Если он мертв, лента/виртуальная стража все равно возвращается к владельцу. Это делается после каждой поездки. Стража будет делать то, что приказал владелец ленты, даже если получивший ее оказался бунтовщиком. Или наоборот - ленту с лояльной Альянсу Феодов стражей получает бунтовщик.

Владелец ленты переживает ситуацию с любым негативом - одну. Это означает, что стража - выпила яд вместо него, отразила удар, поймала пулю - в общем, защитила.

Количество лент в одном бою - количество участников мексиканской дуэли с одной стороны (это может быть даже один человек, он заходит снова с новой лентой).

### **1.10 Круг Демонов**

Если Вы видите место, которое огорожено киперкой, на котором горят светодиоды, и в нем находится телефон - это место - круг демонов; Там демоны крайне сильны. Зайдя туда, человек добровольно отдает себя во власть демонов, и призывает их, позвонив по телефону на номер, который виден в круге. Через какое-то время демон отвечает на призыв.

### **1.11 Почта**

Чтобы отправить письмо кому-то, надо его написать, приложить монетку в один серебряный, и отдать его Вознице Дилижанса;

## **2. Перемещение по локациям**

**2.1. Как попасть в соседний фео́д?** На игре будет вокзал и дилижанс. Справляясь с расписанием, можно купить билет в дилижанс и уехать в необходимый для Вас фео́д; 15 минут вы трясетесь в дилижансе - выходите - и попадаете в нужный фео́д;

Стрелки и подмастерья, а также некоторые персонажи еще могут попадать в соседние фео́ды по приказу Дина (не более трех!) или иным специальным способностям;

Если Билеты на Дилижанс кончились, и вы не обладаете специальными возможностями, Вы, скорее всего, не сможете попасть в соседний фео́д;

Пока сцена не закончена, если не обладаешь специальными способностями, из локации нельзя уйти или убежать;

Когда игра в мерцающей локации завершается, персонажи идут в дилижанс, начинается перетасовка - глаза у всех закрываются от усталости, и мастер сообщает, чем закончилась эта сцена; Вы могли измениться, уйти дальше по лучу, получить проблемы, долги, или наоборот, некие преимущества;

Любая локация - дилижанс в ней стоит не более двух часов. Известно, что просто так, “бесплатно” остаться в локации - невозможно. Скорее всего, можно потерять разум или еще чего;

**2.2. Как попасть в соседнее измерение?** На игре будут представлены некоторые другие измерения - Ключевой Мир Земля, Шеол и другие; На игре есть двери, которые могут быть активизированы механиками или магами, которые могут перенести персонажей в мерцающую локацию “Другое измерение”

**2.3. Как попасть в сон?** Учителя Стрелков распоряжаются артефактом, который позволяет создавать пространство нереальности; В него попадают те, на кого укажут учителя стрелков, с согласия учеников, и некоторые персонажи со специальными возможностями;

## **2.4 Пустоши**

Пустоши, они же Бесплодные земли – оставленные земли Древних, окружающие Гилеад. Покинуть город или прийти в него, минуя дилижанс или Двери, в существование которых не верит ни один здравомыслящий человек, можно исключительно через Пустоши.

Это мертвый или умирающий край, полный страха и безумия. Лишь особо отчаянные и ловкие люди, именующие себя ранчерами, решаются ходить в Пустоши или проводить ими людей до соседних фео́дов.

Чаще всего ранчеры получили свое призвание по наследству, чем бесконечно кичатся. Основной промысел этих бродяг – поиск артефактов и машин Древних, которые они тащат в Гилеад, где продают механикам, а иногда и Стрелкам.

Никто не считает ранчеров за бандитов, но и лбызаться с ними не спешит. Это суровые крепкие люди со своими суевериями и нравом. Не советуем вам связываться с ними – без крайней нужды.

Пользуйтесь дилижансом!

Ваш покой и благосостояние под защитой Альянса Фео́дов.

### **Пустоши подробности;**

0. Пустоши – специально огороженное пространство на полигоне. Туда может прийти любой на свой страх и риск. Все в Гилеаде знают, что Пустоши крайне опасны.

1. Пустоши работают по расписанию.

2. Пустоши работают, только когда внутри есть игротехник.

3. Если в Пустошах нет игротехника, не заходите за периметр, в терминах игры: вам слишком долго идти до ближайшего интересного места.

4. Главное правило перемещения по Пустошам: если игротехник сказал слово: «Эффект», вы замираете на месте и ждете, пока он скажет, что с вами произошло.

5. Вы можете вынести из Пустошей любой предмет, если игротехник в явной форме не сказал обратного.

6. С открытыми глазами (если не введено особых правил) по Пустошам ходят только ранчеры, остальные идут слепыми.

7. Если есть нужда провести сквозь Пустоши людей, ранчеры завязывают им глаза и ведут их цепью.

8. Любые раны в Пустошах не затягиваются, но и не ухудшаются.

### **3. Башня Ролей**

Каждый игрок обладает личным путем к Башне; Путь к Башне - путь личных изменений и трансформаций;

Каждый луч обозначает ценность, которую выбирает игрок, и которая меняет его;

На начало игры персонаж может двигаться к Башне по 2 или 3 лучам; Персонажу известны его свойства и условия перехода на следующий уровень;

Персонаж осознанно может принять решение идти или не идти по данному лучу к Башне;

Что будет, если персонаж придет к Башне - узнаете, коли дойдете;

У каждого человека есть своя Судьба (карта Таро). Пока она у вас - вы сами определяете, как и куда идёт, развивается, меняется ваш персонаж. Отнять Судьбу силой нельзя. Её можно отдать (тому, кто умеет принять Судьбу другого человека). Тогда те Лучи, которыми вы идете могут измениться. Её можно сжечь - это огромная жертва, после нее продвижение по Лучам невозможно.

### **4. Боевые правила**

#### **4.1 Система ранений, поражаемая зона;**

Оружие на игре:

- Ножи *Cold Steel* – 1 хит,
- Мечи из стеклопластика, *эстетичны и безопасны - радиус скругления от 5 мм, вес до 1200 гр., баланс не более 15 см от гарды* – 1 хит,
- Граната - *петарда “Корсар-3”* – 2 хита (если она взорвалась на расстоянии 2 шагов от вас),
- Пистолет - *пыжовый пистолет* - 2 хита (или все хиты персонажа),

- *Огнестрельное оружие моделируется метательными устройствами, работающими с использованием энергии сжатого воздуха, работающее на петардах (не более 4-го корсара), на*

стройпатронах (с К1 по К3 и с Д1 по Д2 для пистолетов; Д2-Д3 – для ружей; запрещены – К4 и Д4), на капсюлях жевело.

- Материал пуль – войлок, либо пыж соответствующего калибра, строительная пенорезина, форма шаровидная или цилиндрическая, диаметр от 18 мм. Запрещено дополнительное утяжеление пули. Запрещена склейка пыжей или обмотка скотчем или изоляционной лентой.

- Нерф(заантураженный соответственно миру) - оружие роботов – парализует на 30 счетов при попадании,
- Револьвер – оружие стрелков и подмастерьев – *страйкбольный револьвер* – 2 хита/1 хит/оглушение (стрелок объявляет жертве, что с ним произошло).
- Тарелки Фрисби - оружие сестер Ориссы; Наносят физический и магический урон; При попадании в любую часть тела/одежды/оружие тарелки оглушают; Тарелка наносит физический и магический урон. Некоторые персонажи в силу луча имеют иммунитет к оглушению

#### **Запрещено:**

- Бить и стрелять в не поражаемые зоны: голова, шея, пах, кисти, стопы,
- Бить руками и ногами, бросать с силой,
- Вступать в поединок, находиться в тире или боевой мерцающей локации без защитных очков,
- Находиться в боевой мерцающей локации без максимально закрытой одежды, защиты лица хотя бы платками,
- Драться в небоевой зоне (салун Последнее слово).

#### **Как происходит стрельба:**

- Стрелки и Подмастерья могут стрелять из страйкбольных револьверов всеми патронами, целой обоймой. Если в вас попали, вы приседаете на одно колено, а Стрелок или Подмастерье сообщает, что именно с вами произошло - тяжело ранен, легко ранен или оглушен.
- Ученики стрелков стреляют из страйкбольных револьверов по одному выстрелу за раз; затем они должны перезарядить револьвер. Если в вас попали, вы приседаете на одно колено, а Ученик сообщает, что именно с вами произошло - ранен, оглушен.
- Все остальные могут стрелять из пистолетов на капсюлях (суть плохой, старый огнестрел): зарядили 1 патрон, взвели, выстрелили, - и повторили цикл.

ВАЖНО. Револьверами стрелков могут пользоваться только Стрелки, Ученики, Подмастерья. Есть особые револьверы со знаком Розы, которыми Стрелки могут ранить, убивать демонов или наносить другие увечья демонам, магам и прочим тварям (эффект зависит от свойств существа).

Умереть окончательно можно тремя способами:

1. Быть казнённым на плахе (через приговор суда),

2. Быть убитым в поединке (вы соглашаетесь на поединок понимая, что в нём можно погибнуть),
3. Быть убитым человеком, следующим лучом преступника, предъявившим вам карту таро “убийца” или “маньяк”

*Правила поединка: оговариваются сторонами отдельно.*

4. Быть казнённым на судилище (три и более человека вас обездвигивают, озвучивают причину казни и убивают игровым оружием).

Во всех остальных случаях:

1 хит – лёгкое ранение. Необходимо перевязать в течение 10 минут, иначе снимается второй хит.

2 хита – тяжёлое ранение. Можно передвигаться только ползком, разговаривать шёпотом. Два человека могут переносить тяжело раненного. Вылечить тяжёлое ранение может колдун, сестра Ориссы или некоторые Стрелки (см. правила по медицине).

## **Смерть**

Убитый человек идёт в салун «Последнее слово». Там его встречает бармен и озвучивает ему правила нахождения в салуне. Какое-то время он остаётся на границе мира живых и мёртвых, поэтому с ним может пообщаться живой человек, другой мёртвый человек, странная тварь.

## **Ночная боевка**

Ночная боёвка – холодное оружие ларп, Cold Steel, пыжовые пистолеты, револьверы стрелков в небоевых локациях, нерфы роботов.

## **Связывание**

Связывание осуществляется по игре. Обязательно веревкой, но не сильно и так, чтобы можно было легко развязать. Освободиться можно, «разрезав» путы игровым ножом.

Персонаж - следующий по определенному лучу может иметь иммунитет к связыванию

## **Обыск**

Обыск по умолчанию производится «по жизни». Если обыскиваемый по каким-то причинам принципиально против, то он просто отдает все, что у него есть игрового самостоятельно.

## **Кляп**

Кляп. По умолчанию - кляп - чистая и гигиеничная повязка на лицо, по настоянию реципиента - реальный, пожизненный кляп. Игрок с кляпом может мычать, если может.

## **Отравление**

Отравление. Вы выпили из кубка, затем вам кто-то - игротехник или игрок показывает приклеенный к этому кубку чип яда. Действуйте согласно его указаниям.

### **Оглушение**

Оглушение - тяжелым игровым предметом по спине аккуратно со словами "Оглушен"; Робот может оглушить ударом в корпус с любой стороны; Персонаж - следующий по определенному лучу может иметь иммунитет к оглушению. Это касается и паралича магического замедления и т.п. 30 счетов; Оглушение действует так - после вашего оглушения вы не можете сопротивляться, опускаетесь на землю, закрываете глаза, и считаете "и 1 и 2.... и 30". После этого эффект проходит.

### **Отдельные моменты для ясности:**

Удары руками и ногами, броски запрещены. Просто хватать и тащить персонажа можно.

В остальном пользуемся обычаями боевки на играх и все будет хорошо.

Поражаемая зона полная за исключением головы, шеи, паха, кистей и стоп.

У персонажа 2 «своих» хита.

При попадании в поражаемую зону любое оружие снимает 1 хит

При снятии одного «своего» хита персонаж считается раненым. Должен быть перевязан, иначе через 10 минут истечет кровью и с него снимется второй «свой» хит. Восстановить его можно в соответствии с правилами по медицине, можно продолжать сражаться перевязанным, но в одном хите.

При снятии второго и последнего «своего» хита персонаж попадает в «тяжелораненое» состояние. В нем он может передвигаться самостоятельно, ползая или его могут носить и негромко разговаривать.

Можно лежать, можно пользоваться ножами или кинжалами, если это необходимо, но не более одного раза (или перерезаем путы или кого-нибудь тыкаем). Можно негромко общаться. Перемещать тяжелораненого могут строго только два человека! Хоть рядом идти, придерживая, но только вдвоем.

Убить персонажа можно, только казнив его, или вызвав на дуэль, и выиграв эту самую дуэль;

### **Макровойна макроотрядов;**

В игре есть модель крупных воинских соединений. Она моделируется знаменем с лентами.

Есть боевые действия крупных отрядов, воинских соединений и столкновения групп и банд. Макровойна - это война отрядов с отрядами по особым правилам.

Знамена: При каждом макроотряде есть знамя, на знамени есть набор лент. Набор лент показывает всем, сколько бойцов есть в отряде. После того, как с бойца сняли все хиты, он возвращается к знамени, снимает ленту, и выходит обратно в бой. На расстоянии 3 метра вокруг знамени боевые действия не ведутся. Знамя держится рядом с полем боя, метрах в 20 - 30 от. Использование знамени как инструмента получить преимущество в бою (поставили знамя в воротах) и т. д. - мастера будут рассматривать как грубое нарушение правил с соответствующими последствиями.

Бои идут по хитам, хиты зависят от знамени отряда. Противник не может приближаться к знамени ближе 3 метров. Приблизился - отошел. Второй раз - пошел в Дом Мертвых;

### **Стрельба:**

1. Все, кроме стрелков, стреляют из пистолетов на капсулях - суть плохой, старый огнестрел, стреляют следующим образом - зарядили 1 патрон, взвели, выстрелили, - и повторили цикл; Если патрон попал, то действие его - снятие 1 хита;
2. Ученики стрелков стреляют из страйкбольных револьверов по одному выстрелу зараз; затем они перезаряжают револьвер; Если выстрел попадает, игрок, в которого выстрел попал, приседает на одно колено, а стрелок сообщает, что именно с ним произошло - ранен, оглушен, убит;
3. Подмастерья стреляют из страйкбольных револьверов всеми патронами, целой обоймой; Если выстрел попадает, игрок, в которого выстрел попал, приседает на одно колено, а подмастерье сообщает, что именно с ним произошло - ранен, оглушен, убит;
4. Стрелки выстрелами из особых револьверов (они отмечены маркером Розы) стреляют как подмастерья, но их выстрелы влияют на демонов, колдунов и прочих тварей по особенному;

## **5. Правила по робототехнике и программированию на Темную Башню**

**ВНИМАНИЕ! Это правила по идеальному миру, что был до падения;  
Сейчас вся техника работает не совсем корректно, образно выражаясь;  
Будьте готовы!**

### **5.1 Отыгрыш и образ Робота или ИИ:**

Робот должен быть похож на робота. Лицо должно быть закрыто маской или плотным гримом. Хорошо, если одежда будет металлических оттенков. Хорошо подходят комбинезоны. Кнопки-заклепки, металлическая и пластиковая технических деталей.

Пластика роботов отличается от человеческой. Если вам удастся это передать-то будет замечательно. Напоминаем, что роботы в мире Темной башни - немолоды, могут быть плохо почищены и обихожены - возможна ржавчина и т.п.

Голос и речь робота отличается от человеческой. Приветствуются технические средства, типа искажателя голоса. Меняющие речь вкладки. Особая манера речи -очень медленная, или с упоминанием о себе в третьем лице и по номеру ( R2D2 докладывает....)

### **5.2 Типы роботов**

Роботы делятся на боевых, сервисных и медицинских

- Боевые роботы - остатки используемых ранее мобильных боевых платформ и ИИ военных баз.
- Сервисные роботы обслуживали остальную технику. Могут ремонтировать роботов, приборы, устройства. Ну или, например, это робот парикмахер или официант. Также сервисные роботы это ИИ дверей, ИИ гражданских объектов и т.п.

- Медицинский робот бывает ИИ хирургической лаборатории, или мобильная платформа, которая скорее санитар, чем врач.

Разница у разных классов роботов в первую очередь в прошивке! Т.е. у разных классов роботов **Правила** (см. ниже) разные, а вот внутри одного класса роботов **Правила** одинаковые.

### 5.3 Прошивка

Прошивка - это психология робота. Его личность, основной набор запретов, ограничений и предписаний, определяющих его поведение.

Прошивка Робота состоит из трех **Правил**, и некоторого количества **Инструкций**. Чем больше инструкций, тем более продвинутая модель робота вам попалась.

3.1. **Правила** - каждый робот руководствуется тремя главными Правилами. Если робот нарушает своим поведением одно из правил, его мозг необратимо разрушается, персонаж выходит из игры. Правила у всех типов роботов разные.

- Правила Боевого робота:
  - 1) Робот всегда подчиняется старшему по званию командиру, полностью выполняя его приказы.
  - 2) Робот обязан защищать: командира, других военнослужащих, себя, гражданское население, с применением всех возможных систем вооружения, если это не противоречит правилу 1.
  - 3) Робот не имеет право оставлять врагов живыми и способными к сопротивлению, если это не противоречит правилам 1 или 2.
- Правила сервисного робота:
  - 1) Робот не может допустить чтобы его действием или бездействием технике или человеку был причинен вред.
  - 2) Робот должен подчиняться приказам человека имеющего Допуск Управления, если это не противоречит правилу 1. и его инструкциям
  - 3) Робот обязан заботиться о собственной сохранности и сохранности другой техники, если это не противоречит правилам 1 и 2.
- Правила медицинского робота:
  - 1) Робот не может допустить чтобы его действием или бездействием человеку был причинен вред.
  - 2) Робот должен подчиняться приказам человека, если это не противоречит правилу 1.
  - 3) Робот обязан заботиться о собственной сохранности, если это не противоречит правилам 1 и 2.

3.1.1. **Правила** незыблемы и неизвлекаемы - это основа синтетического сознания. Правила нельзя “перепрошить” или повлиять на них с помощью магии или умений механиков. Только САМ робот может нарушить правило, после чего его сознание распадается.

3.2. **Инструкции** - инструкции конкретизируют правило и предписывают определенное поведение в определенных ситуациях. Инструкция - может быть подробной, но ограничена по объему.

**Инструкции** можно менять, корректировать, писать новые. Постоянную замену инструкции могут делать механики, сервисные роботы. Временную замену инструкции могут делать маги.

**Инструкции - модель.** Робот таскает на себе специальную доску-планшет с прозрачными кармашками. В кармашек вставлена игровая карта рубашкой наружу. Это инструкции. Также такие планшеты находятся возле стационарных ИИ - управляющих дверями, турелями, старыми тайниками и пр.

- Количество кармашков - потенциальных инструкций - это продвинутость робота и возможность его апдейта. Чем больше кармашков - тем круче.
- Механик, ремонтный робот, маг - может подойти к роботу и вынуть инструкцию (карточку), прочитать ее, и или заменить, или вложить новую Инструкцию (карточку) в пустой карман. При этом робот должен быть обездвижен или подчиняться персонажу, который меняет ему инструкции, либо дать свое согласие на смену-просмотр инструкций.
- Для любых манипуляций (прочтения, замены, извлечения, установки и т.п.) инструкции обязательно нужен специальный ресурс - Кристалл. Нет ресурса - нет доступа. Ресурс отдается роботу и таким образом выводится из игры. На карточке написана стоимость ее замены или извлечения или установки в кристаллах
- Особо способные механики могут написать новую инструкцию - на чистой карточке.

3.3. **Неисправности - баги.** У робота есть некоторое количество (2-3) карточек неисправностей. Неисправности - это забагованные инструкции. В определенных ситуациях игрок сам или по распоряжению мастера-игротеха достает случайную карточку-неисправность. Затем достает все свои инструкции, тасует колоду, и вытаскивает случайную инструкцию, ее он убирает в запас, а вместо нее вставляет карточку-неисправность.

**Механик или робот ремонтник** может поменять баг и нормальную инструкцию местами, но должен потратить кристаллы, иметь согласие робота или обездвиженного

робота, и ЗНАТЬ какая конкретно инструкция забавована, иначе придется платить кристаллы за чтение всех инструкций подряд.

#### **Баги появляются в следующих случаях:**

- при воздействии на робота заклинания “поломка” - карточка заклинания вкладывается на доску вместе с карточкой неисправности
- при воздействии специальных ИМИ атак из любого источника.
- при получении роботом механических повреждений - потери хитов. Каждый раз после боя или просто игрового события, в котором робот получал повреждения, он меняет одну инструкцию на карточку-повреждений.
- если “ремонтник” специально вставляет роботу карточку неисправности

#### **4) Боевые правила - особенности роботов**

Роботов не берет холодное оружие. Пыжовые пистолеты скверно воздействуют на них - надо попасть много раз, чтобы был эффект.

#### **5) Взаимодействие правил по Робототехнике с другими специальными правилами:**

- 5.1. Роботы и маги - на роботов не действует боевая (снимающая хиты) магия ни божественная, ни обычная.
- 5.2. Роботы и вампиры - вампир ничего не может против робота (за исключением обычной боевки)
- 5.3. Роботы и демоны - демон СВОБОДНО может вселиться в робота как и в любой неодушевленный предмет. Однако управлять им сможет только в том случае, если уговорит его нарушить Правило. Тогда разум робота погибает, а демон начинает управлять тем, что осталось.
- 5.4. Маг заменяет или подменяет инструкцию специальным заклинанием.
- 5.5. Маг может бросить в робота заклинание “неисправность” робот обязан заменить одну инструкцию на карточку неисправности.

#### **6. Правила по магии**



#### **Правила для игроков:**

##### **Общее отношение к магии у игроков**

Все жители мира знают, что магия существует, это норма восприятия реальности,

Магия непредсказуема, ибо наш мир сдвинулся, и все идет не так, как шло когда-то;

Сложные болезни наверняка имеют магическое происхождение, демоны опасны и реальны, Сила Гана, касающаяся мира через Стрелков, строга, но и блага при этом;

Магия опасна и весьма; Никто и никогда не может предсказать, что произойдет, если запустить магические силы в действие; Магия - как штормовое море; Магические предметы частенько разумны, могут разговаривать, могут внезапно и таинственно пропасть;

Магия, как знают простые люди из Срединного Мира, бывает простая и Великая; Простая - это когда Стрелок "ловит чужую боль" от тяжелой раны, или Колдун исцеляет ранение наложением руки;

Это бывает, и бывает частенько;

Бывает, однако, и другая магия; Она открывает двери в иные миры, иные "здесь и когда", меняет судьбы, извлекает и оживляет, она таинственна и непредсказуема; Эффект от нее до конца неизвестен никому, ибо она отражает жизнь, как колодец отражает Небеса;

Как правило, Великая Магия имеет несколько отличительных характеристик:

Она может быть изречена только на Высоком Наречии, истинном языке цивилизации;

Высокая речь - русский язык, в котором используются высокий стиль - с окраской приподнятости, торжественности (с широким использованием славянизмов, книжной лексики, образов Богов, "пышной" метафоричности). Отличался возвышенным, риторическим, торжественным тоном выражения, что достигалось помимо указанных средств, сложностью построения конструкций, частым употреблением риторических вопросов, восклицаний, использованием инверсий. Все это создавало эмоциональный настрой, "к важному великолепию возвышающий".

Речь в Высокой Речи, которая обращена к Магии, всегда идет о:

Сделка с Судьбой иль Роком или с кем-то еще;

Вызов, который Смертный бросает кому-либо или чему-либо;

Выбор своей судьбы;

Великая Магия всегда непредсказуема; Это знают все; Она всегда начинает работать не мгновенно и всегда начинается после особого гадания на картах Таро;

Колдун, Демон или Стрелок задают определенные вопросы тебе, смертный, ты отвечаешь на них - это и определяет начальный расклад карт;

Затем ты тянешь карты из колоды Таро и это определяет промежуточный расклад;

Затем тот, кто держит колоду, начинает изрекать Высокой Речью условия, которые ставит судьба участникам гадания;

Условия эти всегда связаны с преобразованием текущей реальности, выстроенной в определенное последовательности;

*– Это не вполне верно, – прибавил человек в черном, кидая папиросу в костер. – Никто не хочет наделять тебя той или иной силой, стрелок; она попросту присуща тебе, и я принужден пояснить это частично из-за принесенного в жертву мальчика, а частично оттого, что таков закон, естественный порядок вещей. Воде надлежит течь вниз с холма, тебе надлежит получить разъяснение. По моему разумению, ты извлечешь и перенесешь сюда троих... однако, честно говоря, мне все равно и на самом деле я ничего не хочу знать.*

ЗА ЛЮБОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ/ПРИКОСНОВЕНИЕ К МАГИИ ПРИДЕТСЯ ПЛАТИТЬ, И ЧЕМ ПОЗЖЕ, ТЕМ СИЛЬНЕЕ;

Демоны и иные сущности из Тодеша понимают лишь Высокую Речь; Высокой Речи обучают в школе Стрелков;

Высокая речь - высокопарный русский:

***“Что смеешь, ты, презренный демон, творить в подлунном мире, стоя предо мной?”***

Чем ближе ты подошел к Башне, тем страшнее и губительнее проявления Магии в нашем несчастном мире;

**Эффекты:**

Кто-то показал Вам карту эффекта, или с ней пришел игротехник - значит так оно и есть - это случилось, это простая магия;

Кто-то поднял револьвер вверх и начал считать “Пять-четыре-три-два-один” - все, кто это услышал, остановились;

Поднявший револьвер может сделать пять действий - 5 выстрелов, пять шагов или три выстрела и два шага; Любой выстрел может тяжело ранить или даже оглушить;

Умереть можно только в результате поединка, Казни, по приговору Судьи; (Поединок - вас вызвали, вы согласились, и всем понятно, что на Поединке могут убить, Казнь - трое участников помимо Жертвы - осуждают и Казнят; Судья приговорил к Казни - Палач игротехник/игрок по жребию - Казнил;), убил игрок с картой убийца или маньяк

**7. Об атрибутах экономики на игре “Темная Башня”**



Для того, чтобы у игроков были такие атрибуты игры, как: “Деньги”, “Нищета”, “Кража”, “Штраф”, “Милостыня”, “Поощрение верных” и т. д.

При этом экономические цели типа “Захват рынка”, “Увеличение прибыли”, “Разорение конкурента”, “Монополия на рынке” на игру никому не ставятся; Игра не про движение капиталов, фабрики, заводы, ресурсы, и прочую хню; Если Вам интересны этикие материи - то игра не про это))

Мы вводим на игру отдельные элементы экономики, но не саму экономику. Круговорота денег в экономике не будет;

#### Что можно будет делать с деньгами?

1. Купить выпивку в салуне
2. Украсть деньги/поймать вору и набить морду
3. Снять там же девочку/сбежать от нее, не заплатив ей “денег”
4. Заплатить агенту
5. Подать милостыню/ограбить нищего
6. Пропить жалованье/пожертвовать на храм
7. Купить артефакт/продать артефакт
8. Купить дом/продать дом

**Масштаб цен (10 серебряных = 1 золотой)** Масштаб цен - это то, какие цены в головах у большинства людей по отношению к определенным товарам и услугам; Он не означает, что все торгуют, покупают и продают по этим ценам;

| № | Ценность | Цена            |
|---|----------|-----------------|
| 1 | Выпивка  | 1-5 серебряных  |
| 2 | Девочка  | 5-10 серебряных |
| 3 | Обед     | 2-5 серебряных  |

|    |                                          |                   |
|----|------------------------------------------|-------------------|
| 4  | Нож                                      | 1 золотой         |
| 5  | Пистоль (пистолет на пыжах)              | 2 золотых         |
| 6  | Револьвер обычный (страйкбольное оружие) | 5 золотых         |
| 7  | Револьвер необычный                      | 10 золотых        |
| 8  | Меч                                      | 1 золотой         |
| 9  | Лекарство слабое (простуда)              | 2 серебряных      |
| 10 | Лекарство сильное (тяжелая рана)         | 1 золотой         |
| 11 | Лекарство особенное                      | 10 золотых        |
| 12 | Штраф за мелкие проступки                | до 1 золотого     |
| 13 | Штраф за крупные преступления            | 2-10 золотых      |
| 14 | Штраф за самые серьезные преступления    | конфискация       |
| 15 | Дом типа лачуга                          | 10 золотых        |
| 16 | Дом хороший                              | 15-20 золотых     |
| 16 | Дом типа дворец                          | 30-50 золотых     |
| 17 | Поместье                                 | 100 - 500 золотых |

**Деньги на начало игры определяются по нескольким критериям:**

#### **1. Статус**

1. Нищие
2. Горожане
3. Состоятельные горожане
4. Дворяне
5. Стрелки
6. Главы Феодов

**Откуда берутся деньги на игре у персонажей:**

1. Из кармана
2. Из записки/казны/клада
3. Некоторые категории игроков, такие как “Состоятельные горожане” ”Владельцы феодов” получают деньги как функцию от антурированного бизнеса (есть лавка, поместье и т д)
4. От других игроков игры в качестве дара, выкупа, хабара и т. д.

## **8. Медицина.**

Медицина в Гилеаде штука откровенно примитивная и крайне простая.

Почему? Потому что болезни и отравления ядами хорошо лечат знахари и колдуны, а так же оставшаяся в доступе медицина Древних;

**Медицина Древних:** Упаковка универсальных лекарств. Прием внутрь, как правило, обеспечивает выздоровление, при чем полное; Встречаются в Пустошах;

### **Болезни:**

**Красная чума** - заразное заболевание, не меняющее поведение людей; Частенько бывает на предметах из Пустошей; Если вещь вымазана мелом - значит, она заразна;

Если ваши руки или одежда выпачкалась мелом - вы заболели;

Если кто-то после этого запачкался о мел еще - он заболел;

**Психосдвиг** - посттравматический синдром, меняющее поведение людей; Это бывает с теми, кто:

- Знает о двух версиях своей персональной реальности (Мальчик был, мальчика не было!)
- Принес серьезную жертву во имя чего бы то ни было ()

Люди с психосдвигом часто неадекватно реагируют на какие-либо моменты, касающиеся их личности; Неуравновешенны и при отсутствии лечения болезнь прогрессирует. Практикуют такие заболевания Сестры Ориссы.

**Черный разум** - заразное заболевание, меняющее поведение людей; Говорят, именно из-за него пало королевство Офрейм; Люди скрывают, что заболели; Поговаривают и о том, что они якобы даже старались заражать других; Должно исцеляться магией и Медициной Древних;

Признаки: черные язвы по телу;

**Травмы, отравления и раны** лечат колдуны и медицина Древних;

## **9. Двор Гилеада**

Двором Гилеада называется место. Место где стоит Высокий трон Эльдского. Место где встречаются сильные мира сего, чтобы вместе решать судьбу феодалов. Двор - это место, в котором были принесены клятвы рыцарей Артура, в котором был создан Орден Стрелков, которое является зримым олицетворением Башни.

Двор Гилеада - это люди. Король и его советники, его министры и прихлебатели. Это жены сановников их дети и слуги королевского дома.

Двор это Великий Совет Альянса Феодалов. Король Гилеада - почетный председатель Совета Альянса и радушный хозяин, приютивший у себя свору политиканов, сумасшедших, мечтателей, злодеев, героев и феодалов.

Совет Альянса состоит из:

- Хозяев феодов - потомков рыцарей Артура, многие из которых за века породнились с короной Гилеада (в основном перекрестное опыление и инцест). У каждого свой титул связанный с забавной или мрачной историей, или традицией, но каждый гордится своим главным титулом - титулом рыцаря круглого стола.
- Глав фракций (сект, организаций), имеющих влияние не только в Гилеаде но и в большинстве Феодов, и принесших клятву по защите Башни перед кругом Совета. Это - Предстоятель Церкви Гнева Господнего, Старшая Сестра Ориссы, Глава гильдии Механиков, Выборный от союза Ранчеров, представитель Ордена Стрелков.

Совет обычно решает политические вопросы - которые затрагивают ВСЕ феоды, или большинство из них. Сейчас, во время мятежа Фарсона - Совет Альянса собрался в Гилеаде чтобы решить как противостоять мятежникам.

Мятежником стать очень просто - надо объявить о выходе своего ордена или феода из Совета - готово вы мятежник и клятвопреступник. К вам уже выехали Стрелки)

### **Великая клятва**

Артур со своими рыцарями основал Гилеад и Альянс Феодов, и сейчас их потомки управляют Гиледом и Альянсом, составляя Великий Совет Альянса Феодов; Наши предки проливали кровь, защищая эту землю и создавая Альянс, они породнились с этой землей, и кровь их связала вовеки в тени Башни; Поэтому, Совет может менять законы физического мира - с помощью специальной клятвы перед Башней. Клятва работает в том случае:

Советы проходят на Восходе и на Закате. Точное время уточняет предыдущий Совет;

1. Если участников Совета: Не менее двух третей от живых участников Совета;
2. Если текущее Собрание Совета согласована на прошлом Совете (на предыдущем Совете оговорили повестку и точно время собрание). Повестка - по какому вопросу есть желание поменять Закон Мира - Поставлена в голосование;
3. Если трое членов Совета не высказались в круге клятвы против нее.
4. Обряд запечатлевает обещание Совета, и отпечатывает его в мире. Важно что то, как именно будет Башней реализована клятва - не ясно. Уточнять и крюкотворствовать с силами мира бесполезно и небезопасно. Все люди знают, что: за все надо платить, магия небезопасна, как могучая река, Ка плетет судьбы так, как угодно Ка;

## **10. Осквернение**

Осквернение - любой человек может осквернить помещение. В Гилеаде есть только четыре помещения достойных осквернения: храм Человека Иисуса, монастырь сестер Ориссы, Зал заседаний Совета Альянса (он же судебная палата), Школа стрелков. При осквернении помещение теряет свою сакральную функцию. Например, в Зале заседаний становится невозможной Великая Клятва Альянса. К Ориссе и Иисусу начнут захаживать демоны в телах и т.п.

Как производится осквернение:

Осквернитель берет с собой - красную краску, четыре листа бумаги, что-то, чем крепить бумагу к стенам. Помещение оскверняется ИЗНУТРИ. Сначала ко всем четырем стенам прикрепляется по листу бумаги. Потом осквернитель мажет руку краской и ставит на каждый лист отпечаток красной ладони. После четвертого отпечатка осквернение состоялось.

Листы бумаги нельзя снять, пока не будут исполнены великие обеты, если их ктонибудь даст, для снятия осквернения.

Внимание! Листы с отпечатками или изображением глаза запрещено снимать со зданий сакральной значимости пока не прошло очищение, а с частных домов - до конца игры.