

Рифтен: Большой Блайнд

Все правила одним файлом

Оглавление (основные разделы в алфавитном порядке)

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	3
Игровое время	3
Белые хайратники	3
Игровые предметы	4
АНТУРАЖ	6
Минимальный комплект	6
Рекомендации по отыгрышу рас	7
Рекомендации по антуражу классов	8
Антураж доспехов	9
Оформление рабочего места ремесленника	9
Референсы	11
Антураж локаций	15
Минимальные требования к внешнему виду	15
Минимальные требования к внутреннему виду	16
Корабли и порт	16
Опциональные рекомендации	21
Стиль и отыгрыш	21
БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ - ГЛАВНОЕ	23
Боевые взаимодействия	25
Хиты и ранения	26
Добивание и смерть	26
Доспехи	28
Оружие	28
Муляжи	29
Кулачный бой	30
Обыск	32
Оглушение	32
Связывание	32
Пытки	33
Замки	34
Яд	34

<u>ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ</u>	<u>35</u>
<u>Дополнение</u>	<u>40</u>
<u>ЗАВИСИМОСТИ</u>	<u>41</u>
<u>КЛАССЫ</u>	<u>42</u>
<u>Бойцы</u>	<u>42</u>
<u>Плуты</u>	<u>43</u>
<u>Маги</u>	<u>44</u>
<u>Ремесленники</u>	<u>47</u>
<u>Секс</u>	<u>48</u>
<u>Общие положения</u>	<u>48</u>
<u>Модель</u>	<u>48</u>
<u>Секс-карточки</u>	<u>49</u>
<u>СОЗВЕЗДИЯ</u>	<u>50</u>
<u>Тупые Случайные Совпадения</u>	<u>51</u>
<u>Соответствие карточных мастей классам и эффекты:</u>	<u>52</u>
<u>Эффекты созвездий.</u>	<u>52</u>
<u>ЭКОНОМИКА</u>	<u>54</u>
<u>Основные положения</u>	<u>54</u>
<u>Ресурсы, крафт и ремесло.</u>	<u>54</u>
<u>КРАФТ – ТАБЛИЦЫ КРАФТА</u>	<u>55</u>
<u>Алхимия</u>	<u>55</u>
<u>Кузнечное дело</u>	<u>56</u>
<u>Зачарование</u>	<u>56</u>
<u>Улучшение базы</u>	<u>58</u>
<u>Как деньги заработать</u>	<u>59</u>
<u>Квартальный налог и квартальный доход.</u>	<u>59</u>
<u>Бизнес</u>	<u>61</u>
<u>Как деньги потратить.</u>	<u>61</u>
<u>Содержание города</u>	<u>62</u>
<u>Торговцы и Контрабандисты</u>	<u>62</u>
<u>Деньги</u>	<u>63</u>

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- ❖ Игроки, приезжая на игру, соглашаются следовать этим правилам. За их намеренные или многократные нарушения игрок может быть удален с полигона.
- ❖ Игроки обязуются корректно вести себя с местным населением и избегать неигровых конфликтов между собой. Рукоприкладство и хамство будут пресекаться мастерами вплоть до удаления с полигона.
- ❖ О возникновении внештатных ситуаций сообщайте ближайшему мастеру.
- ❖ В соответствии с действующим законодательством, на всей территории нашего мероприятия запрещено ношение холодного, огнестрельного и оружия ограниченного поражения.
- ❖ Запрещается присутствие на полигоне вне палатки в пьяном виде.

Игроки обязуются следовать правилам полигона:

- ❖ Сбирать мусор в мешки для последующего вывоза.
- ❖ Не рубить и не портить живые деревья.
- ❖ Организовывать костровые места с учётом требований пожарной безопасности.
- ❖ При выезде разобрать все строения и закопать все выкопанные ямы.

Игровое время

Игра продолжается без перерывов с её начала (около 21:00 в четверг) и до окончания (около 1:00 в воскресенье).

С 2:00 и до 9:00 небоевое время. В это время любые боевые взаимодействия возможны только с явного обоюдного согласия сторон. Кроме того, в это время **не работает модель зависимостей** и **нельзя** проникать в дома никаким способом, кроме использования ключей. **Корабли относительно этого пункта правил считаются домами. Небоевая магия и яды работают в это время.**

Единственное место, где игроки могут находиться без костюмов, за исключением внештатных ситуаций – это лагерь.

Белые хайратники

Белый хайратник является маркером «вне игры». С игроком, который его надел, не производятся игровые взаимодействия.

Когда можно использовать белые хайратники:

- ❖ Если вы идёте в лагерь спать или возвращаетесь в игру. В таком случае вы надеваете хайратник и не снимаете его до тех пор пока не вернётесь в игру.
- ❖ Если ваш персонаж мёртв. Вы надеваете его, когда другие игроки закончат играть с вашим телом и отправляете в мертвятник, если он работает, или в лагерь, чтобы прийти в мертвятник утром.
- ❖ Если вы идёте в кабак есть, а ваш персонаж не может сделать этого по логике игры (например, стража не пускает вас в город). В таком случае хайратник вы снимаете только вернувшись туда, где вы его надели.
- ❖ Если вы травмировались и идёте к медику или в случае других внештатных ситуаций.
- ❖ Если вы используете заклинание телепортации.

Когда нельзя использовать хайратники:

- ❖ В любой другой ситуации, когда в его использовании нет пожизнёвой необходимости.

Игровые предметы

Игровые предметы запрещено надолго намеренно уносить в неигровую зону и тем более прятать в палатках.

К игровым предметам в данном контексте относятся:

- ❖ Деньги
- ❖ Мастерские артефакты и раздатки
- ❖ Чипы
- ❖ Прочие игровые ценности

Уносить в палатки **на ночь** можно:

- Завезённое игроками оружие, доспехи, щиты, etc.
- Завезённые игроками ценности и артефакты, если они дорогие, хрупкие или представляют иную ценность для игроков. МГ по предварительной просьбе прочирует такие предметы и просит игроков оставлять чипы этих предметов в игровой зоне.

АНТУРАЖ

Мир Древних свитков населяют разные люди, меры и зверорасы.

На нашей игре планируется простой антураж, и мы не требуем гримировать лицо или надевать сложные зверомаски. Поэтому, главным различающим людей и меров элементом является **цветная бусина**, носимая на шее. Бусина может быть вплетена в более сложное ожерелье или может носиться просто на шнурке, но бусину всегда **должно быть чётко видно**. Помимо бусины, расы меров носят заострённые уши, но бусина первостепенна.

Зверорасы являются исключением из этого правила – они не носят бусины. Вместо бусин, зверорасы отличаются наличием кошкоподобных ушей и хвоста для каджитов и ящероподобными перчатками и хвостом для аргониан.

Раса	Опознавательный элемент	Рекомендация к антуражу
Имперцы	Красная бусина	Любят имперскую символику
Норды	Синяя бусина	Предпочитают «северные» костюмы
Бретонцы	Белая бусина	Одеваются, как им удобно
Редгарды	Чёрная бусина	Предпочитают «восточные» костюмы, могут носить причёски дреды или афро
Босмеры	Коричневая бусина + уши	Любят зелёные оттенки одежды. У некоторых босмеров бывают небольшие рога
Альтмеры	Жёлтая бусина + уши	Одеваются слишком изящно
Данмеры	Фиолетовая бусина + уши	Любят неброскую одежду
Орсимеры	Зелёная бусина + уши	Всегда носят с собой оружие
Каджиты	Кошкоподобные уши + хвост	Говорят с акцентом
Аргониане	Ящероподобные перчатки + хвост	Говорят с акцентом

В остальном требования к антуражу костюма являются общими для всех персонажей вне зависимости от выбранной расы.

Минимальный комплект

Из этих референсов следует, что **минимальный комплект одежды** состоит из:

- ❖ Штанов, шароваров или шосс в комбинации с рубахой и туникой, жилеткой или мантией
- ❖ Платья простого кроя с передником или корсетом в стиле раннего Средневековья (условно IX–XI вв. или позже) с элементами фэнтези.

Рекомендуем все возможные аксессуары, подходящие по антуражу – шерстяные и фетровые шапки с мехом или без, капюшоны и худы, чепчики, кожаные поясные сумки, броши, фибулы и т.д, если они соответствуют вашей роли.

Ожидаемо, что более бедный персонаж будет одет неопрятно в рваную и многократно штопанную одежду, в то время как персонаж богатый будет щеголять в более дорогой одежде с мехами и аксессуарами. Аксессуары и соответствующие вашей роли дополнения к минимальному комплекту мы оставляем на ваше усмотрение.

Обратите внимание – в антураже костюма придерживаемся правила 3-х метров. Элементы одежды ярких кислотных цветов из явно современных материалов запрещены.

Современная обувь тёмных неброских цветов разрешена (треккинговые ботинки, берцы, кожаные сапоги и т.д.) **NB: если вы сомневаетесь, пройдёт ли тот или иной элемент вашего костюма допуск – не стесняйтесь уточнять у мастера по антуражу.**

Рекомендации по отыгрышу рас

Принадлежность к той или иной расе, очевидно, влияет на поведение персонажа. Это может быть как что-то явное, так и завуалированное или проявляющееся в отыгрыше в определённый момент. Вот несколько рекомендаций:

Имперцам свойственно стремление к иерархии, обусловленной их верой в имперский уклад. Империя для них – это не только безопасность и стабильность, но и возможность продвинуться по карьерной лестнице.

Нордам свойственно чувство плеча, и они особенно крепко ценят семейные и дружеские связи. Верность к своему близкому окружению – вот, чем руководствуются норды. Пусть чужаки и считают их за это негостеприимными.

Бретонцам свойственен индивидуализм во всём. И особенно в их образе жизни и мышления. Бретонцы не просто так известны, как искусные маги, даже если тот или иной отдельно взятый бретонец к магии не имеет никакого отношения.

Редгардам свойственна расовая солидарность. Они в Скайриме в меньшинстве и потому наиболее благосклонны к своим сородичам. Найти у незнакомых друг с другом редгардов схожие элементы в одежде или причёсках – обычное дело.

Альтмерам свойственна тяга к познанию высоких материй и сокрытых тайн. Они тратят годы на изучение магии с целью преумножить как свои личные, так и общие знания и всячески преуспевают в этом. Преуспевают настолько, что сама Империя во многом основана на их собственной культуре.

Данмерам свойственна злопамятность. Это, без сомнения, отрицательное качество характера, порой усложняющее им жизнь. Но данмеров можно понять – злопамятность обусловлена не только многочисленными историческими страданиями, но и политикой Великих домов, которой пропитана вся их жизнь.

Босмерам свойственна консервативность, жаль, это качества не помогло им заручиться большей поддержкой союзников. Но тем не менее, босмеры не только полностью самодостаточны, но и не собираются ничего менять, ведь у них, как им кажется, и так всё в порядке, чего не скажешь об остальных.

Орсимерам свойственны авторитарные отношения. Власть для них определяется силой. И за сильным лидером орки готовы следовать. При этом междоусобные и личностные споры орки решают между собой сами следуя кодексу Малаката, для этого им не нужен ни судья, ни свидетель.

Аргонианам свойственны миролюбие и спокойствие. Пережив долгие годы рабства, аргониане, конечно, не забыли про это, но теперь их волнует не столько личная свобода, сколько удовольствие и получение большего от жизни.

Каджитам свойственно умение радоваться мелочам, и они были бы рады поделиться этим мировоззрением с окружающими, вот только остальные расы почему-то не очень хотят их слушать. Ну ничего, это проблемы окружающих, а не каджитов.

Рекомендации по антуражу классов

Класс – это не только профессия, но и образ жизни. Классовая принадлежность так или иначе проявляется во внешнем виде персонажа. Обычно, это аксессуар или какой-то отдельный элемент, дополняющий образ.

Бойцы – в костюме бойца может быть элемент или символ, указывающий на принадлежность персонажа к той или иной бойцовой банде или товариществу.

Плуты – в костюме плута, помимо платка или шарфа, которым можно закрыть лицо, всегда найдётся множество сумок и кошельков для денег или предметов.

Маги – в костюме мага всегда найдётся место фолианту, кофру со свитками или артефакту, который маг всегда старается носить при себе.

Ремесленники – в костюме каждого уважающего себя ремесленника могут быть инструмент или наборы инструмента, соответствующие его ремеслу или небольшие товары, изготовленные им.

Антураж доспехов

[Правила по боёвке](#) на нашей игре выделяют два вида доспехов – лёгкие и тяжёлые. Различие между весом доспеха определяется тем, закрывает доспех руки и ноги персонажа или нет.

Таким образом материал доспеха не имеет значения. Для примера, кожаный доспех, закрывающий дополнительно руки и ноги может считаться тяжелым, а стальной, закрывающий только тело и голову – лёгким. Поэтому, в целях упрощения требований к минимальному антуражу, ваш доспех не обязан достоверно повторять то, что мы видим в игре. Допускаются как историчные доспехи раннего средневековья, так и фэнтезийные стилизации. Главное, чтобы по внешнему виду доспеха можно было чётко определить, сколько хитов есть у вашего персонажа.

На игру допускаются антуражные доспехи из кожи, пластика, EVA-пены, металла. У доспехов не должно быть острых углов или кромок, которые могут повредить протектированное оружие.

Неантуражные и не соответствующие сеттингу игры символы на доспехах не допускаются.

Оформление рабочего места ремесленника

Поскольку на игре каждый ремесленник может заниматься любым ремеслом (алхимия, зачарование и кузнечное дело), **минимальные требования** к оформлению рабочего места и рекомендации по антуражу представлены в следующей таблице:

Алхимический стол	Стол, набор алхимической посуды (колбы, пробирки, воронки и т. д.), лабораторный журнал (в него ведётся запись о проведённых процессах, должен храниться рядом со своим столом), коробка для хранения использованных компонентов зелий.
Стол зачарования	Стол (может быть заантуражен «магическими» письменами, символами, какой-либо разметкой и т. д.), допустимы дополнительные антуражные атрибуты, вроде черепа, свечей (искусственных), стеклянного шара, журнал учёта и коробка для хранения опустошённых камней душ.
Кузнечный стол	Стол (рабочее место, напоминающее наковальню, верстак или что-то, что в теории подходит для работы с металлом), инструменты и атрибуты кузнеца (молотки, гвозди, клёпки, щипцы, фартук и т. д.), цеховой журнал (журнал, в котором записано, что было скрафчено и сколько ресурсов потрачено), коробка для потраченных чипов.

Антураж локаций

Действие игры разворачивается в Рифтене – небольшом скайримском городе. Как и с костюмным антуражем, мы в первую очередь заботимся об атмосфере и отыгрыше, так что требования к антуражу локаций тоже относительно несложные (хотя допустимых вариантов очень много). Чтобы лучше передать атмосферу тесной застройки и извилистых улиц, мастерская группа составила точную схему расположения строений на полигоне.

С целью упрощения подготовки к игре, мы решили, что самая маленькая единица – дом – изображается обычным газебо 3х3 метра. Более крупные строения – длинные дома, склады, магазины и т. д. – могут состоять из нескольких составленных вместе газебо, павильонов или палаток-шатров.

Минимальные требования к внешнему виду

- ❖ Стены строений обтягиваются нетканкой по вашему выбору.
- ❖ У каждого строения должны быть обозначены внешние двери, и на каждой из них может висеть маркер замка (см. правила по классам).

Цвет газебо не принципиален, как и цвет нетканки, которой будут обтянуты его стены. Рифтен – старый город и строения в нем многократно чинились, перестраивались и расширялись, так что нет ничего удивительного в том, что соседние дома совсем не похожи друг на друга. Отчасти по этой же причине (дома старые и ветхие) слышимость сквозь тонкие стены газебо не является метаигровым моментом – вспоминайте фильм «Карты, деньги, два ствола».

Минимальные требования к внутреннему виду

- ❖ Основными элементами оформления жилых помещений являются стол и стулья (можно пластиковые), накрытые антуражными скатертью, чехлами, пледами, шкурами или тряпками. **В нежилых помещениях мебель не обязательна**, и оформление остаётся на усмотрение игроков, занимающих такое помещение.
- ❖ На полу жилого помещения можно разложить ковёр или шкуру, а вдоль стен газебо можно повесить тряпки, шторы или полотна.
- ❖ Современные источники света разрешены, но их необходимо антуражно маскировать.
- ❖ Декоративные светильники в форме старых ламп, фонарей и свечей допускаются без дополнительной маскировки. Любые источники света с

открытым огнём — масляные лампы, фонари, и т. п. — по понятным причинам запрещены.

- ❖ Предметы из легкобьющихся материалов (стекло, керамика и т. д.) настоятельно не рекомендуются, поскольку внутреннее пространство дома может стать местом боёвки.

Оформление внутреннего убранства ваших домов мы оставляем на ваше усмотрение. Ориентируйтесь на свой личный антураж и отыгрываемую вами роль. Наличие разнообразных аксессуаров, дополняющих как внутренний, так и внешний облик строений, всячески поощряется. Представленные здесь и далее референсы носят ознакомительный характер.

Так, например, в доме персонажа, практикующего какое-либо ремесло, ожидаемо будут храниться разнообразные материалы и инструменты, необходимые персонажу для его работы. В домах богатых персонажей всё внутри и снаружи подчёркивает важность и высокое положение хозяев дома. В лачугах бедняков, напротив, повезёт, если есть хоть какие-то удобства.

Корабли и порт

Мы не требуем строить настоящие корабли и, ради упрощения и экономии, не будем навязывать вам какие-то чёткие рамки и дополнительные траты¹. Корабли в порту носят в первую очередь игромеханический характер, поэтому минимально достаточно будет **обозначить габариты корабля и нос с мачтой**, например, с помощью расставленных по периметру кольев и натянутого между ними каната.

Если вам захочется и вы сможете позволить себе построить антуражную модель корабля — мы будем рады увидеть ваше творчество.

В отношении остальных нетипичных построек ориентируйтесь на требования к внешнему и внутреннему антуражу, изложенным выше.

Опциональные рекомендации

Данное дополнение к правилам по антуражу костюмов и внутреннему антуражу локаций носит рекомендательный характер и нацелено на то, чтобы сформировать на нашей игре стиль поведения и общения, который отсылал бы на те образы, которые можно увидеть в фильмах вроде «Большой куш», «Карты, деньги, два ствола», «Криминальное чтиво» и т.д.

Правила по стилю могут не только не соответствовать, а порой даже противоречить правилам по антуражу. Воспринимайте это, как нормальное явление, некий анахронизм и допущение, которое, как нам кажется, поможет усилить некоторые аспекты отыгрыша.

¹ Ветки, бурелом и прочий мусор не будут допущены в качестве материала для кораблестроения.

Стиль и отыгрыш

- 1) **Отыгравая вашу роль, не стесняйтесь использовать в вашей речи криминальный жаргон из гангстерских фильмов.** Обратите внимание – жаргон именно иностранных бандитов, типичный российский тюремный жаргон не подходит под желаемый стиль и настоятельно не рекомендуется.
 - 2) **В дополнение (и в обход) к правилам по личному антуражу, в игровом пространстве разрешено носить и/или использовать некоторые современные аксессуары во время отыгрыша:**
 - ❖ солнечные очки (авиаторы и подобные)
 - ❖ классические перьевые ручки (Parker, Pilot, Kaweco и другие) или маркеры Sharpie
 - ❖ золотые цепи и браслеты, жетоны (военнослужащего и подобные)
 - ❖ крупные металлические наручные часы
 - 3) **В дополнение к правилам по антуражу локаций:**
 - ❖ разрешено курение кальянов, сигарет и сигар, трубок и т.д. в игровом пространстве и во время отыгрыша (пока это не мешает окружающим и при соблюдении правил пожарной безопасности). **NB: вейпы, IQOS и подобное разрешено только в пожизняке, если не заантуражено.**
 - ❖ на игре не нужно маскировать бутылки с алкоголем, можно, если хочется, положить в бумажный пакет. Но играть в состоянии алкогольного опьянения запрещено. Контролируйте себя.
 - ❖ можно завозить на игру и читать второсортные журналы и жёлтую прессу. В качестве антуража помещения, помимо газет и журналов, можно привозить книги середины-конца 20-го века.
 - ❖ можно носить с собой и жевать чипсы или жвачки.
 - ❖ можно носить магнитофон на плече и играть из него тематическую игровую (Skugim) или фолковую музыку. Можно современные гитары.
 - ❖ можно использовать небольшие фотоаппараты типа мыльниц, полароидов/инстаксов. Но старайтесь не мешать окружающим.
 - ❖ помимо антуражного освещения локаций, типа имитаций фонарей, ламп и свечей, для личного пользования разрешены длинные «полицейские» фонарики с жёлтым светом.
- NB: Современные телефоны прячьте, либо антуражьте.**

PS: если у вас появились вопросы или конкретные идеи - не стесняйтесь уточнять их у мастера по антуражу и/или ГМ-а.

БОЕВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ - ГЛАВНОЕ

- ❖ Дневная боёвка 9:00-20:00, ночная 20:00-2:00, небоевое время 2:00-9:00.
- ❖ В ночной боёвке можно использовать только холодное оружие не длиннее 120 см.
- ❖ Есть два чипа оружия. **Чип допуска** означает, что оружие в принципе допущено в игру. **Чип боевого оружия** означает, что оно ещё и снимает хиты. Первый чип неотчуждаем, второй является игровым ресурсом.
- ❖ **Голова, шлем, шея, пах, кисти и стопы не поражаемые**, в остальное бить можно.
- ❖ Накладывать щит на щит можно, бить щитом нельзя.
- ❖ Никакой борьбы, захватов и уколов (колоть можно только копьями).
- ❖ Не метайте метательное горстями, только по 1 оружию/снаряду за раз.
- ❖ То же касается стрел: не больше 1 за выстрел.
- ❖ У всех персонажей 2 нательных хита.
- ❖ Нательные хиты восстанавливаются зельями или магией, доспешные восстановятся сами после боя.
- ❖ **Лёгкий доспех**: защита корпуса, по желанию защита суставов. +1 доспешный хит.
- ❖ **Тяжёлый доспех**: защита корпуса, рук и ног, защита суставов по желанию. Защита должна быть *на всех ваших конечностях*. +2 доспешных хита, оружие короче 50 см и метательное не пробивают (не распространяется на магические снаряды).
 - Рекомендуем использовать наручи и поножи: так заметнее, что у вас тяжёлый доспех
- ❖ Если ваш щит не вписывается в квадрат 40x40, используйте его только надев шлем.
- ❖ Добивать можно только тяжелораненых. Для добивания обозначьте удар и произнесите словесный маркер. **Без соматического И вербального компонента не работает.**
- ❖ Добивание бывает окончательное и неокончательное. Окончательное требует точного указания, кого и за что добивают, после него персонаж

мёртв совсем. Всё остальное – неокончательное добивание, персонаж отмотает срок и вернётся.

- ❖ **Красная лента на оружии** – зачарованное оружие. Оно снимает по 2 хита за раз.
- ❖ **Красная лента на доспехе** – зачарованный доспех. Он даёт на 1 доспешный хит больше.
- ❖ **Красная лента на щите** – зачарованный щит. Не пробивается магическими снарядами.
- ❖ Протектированные реплики сельхозинвентаря и прочих инструментов допускаются, но не бывают зачарованными. Никогда. Серьёзно, если у вас есть деньги на зачарование кирки, почему бы не купить приличный меч?
- ❖ Кирпичи, вёсла и сковородки не чипуются как оружие, но ими можно оглушать. Ещё их можно использовать в кулачном бою.
- ❖ Для оглушения подойдите к цели со спины, коснитесь чем-нибудь тяжёлым (оружием/сковородой/доской) плеча или спины и *громко* скажите «оглушён» или «оглушаю». **Без соматического И вербального компонента не срабатывает.** Если у цели шлем – не срабатывает. Если сработало – длится 200 секунд.
- ❖ Обыскивать можно если цель не сопротивляется. Указывайте, какую зону обыскиваете: «обыскиваю карманы», «обыскиваю сумку», «обыскиваю ботинки».
- ❖ Если цель может сопротивляться, то *отнять* найденное может быть не так уж просто.
- ❖ Есть **модель кулачного боя**, но про неё лучше читайте [в соответствующем разделе](#).
- ❖ Есть **модель пыток**, но про неё тоже читайте [в соответствующем разделе](#).
- ❖ Есть **модель яда**, но и про неё лучше почитать [в соответствующем разделе](#).
- ❖ Связывать можно верёвкой: просто накиньте *свободную* петлю, *не затягивая*, на руки цели. Верёвку может снять любой, у кого не связаны руки. Ещё её можно перерезать зачипованным оружием за минуту.
- ❖ Ещё есть кандалы: запираются на замок, не перерезаются (внезапно).
- ❖ Кстати, есть замки. Если ключа и отмычки у вас при себе не оказалось – ищите другие способы.
- ❖ **Откатов нет. Что случилось – случилось.** Даже если у вас был иммунитет.

Боевые взаимодействия

Дневная боёвка длится с 9:00 до 20:00. Для дневной боёвки допускается любое оружие, прошедшее допуск.

Правила ночной боёвки работают с 20:00 до 02:00. Для ночной боёвки допускается оружие не длиннее 120 см. Не допускаются щиты и любое стрелковое и метательное оружие (но метательное оружие можно использовать в ближнем бою).

С 2:00 и до 9:00 небоевое время. В это время любые боевые взаимодействия возможны только с явного обоюдного согласия сторон.

Разрешённые действия:

- ❖ Рубящие удары в поражаемую зону боевой частью оружия, за исключением копий;
- ❖ Уколы в поражаемую зону копьями;
- ❖ Давление щитом на щит или корпус оппонента;
- ❖ Давление кантом щита на оружие или руку оппонента;
- ❖ Парирование щитом или гуманизированной частью оружия;

Запрещённые действия:

- ❖ Уколы любым оружием кроме копий и другого специально приспособленного древкового оружия;
- ❖ Рубящие удары копьями;
- ❖ Удары в непоражаемую зону;
- ❖ Толчки щитом (*особенно с разгона*);
- ❖ Удары щитом
- ❖ Любые приемы рукопашного боя и борьбы;
- ❖ Захват оружия оппонента;
- ❖ Метание магических снарядов или метательного оружия больше одного за раз;
- ❖ Стрельба двумя и более стрелами за раз;
- ❖ «Швейная машинка» (нанесение нескольких быстрых не акцентированных ударов без замаха);

❖ Намеренное подставление под удар непоражаемых зон.

Если у вас есть иммунитет к оружию, которым вас бьют — рекомендуем сообщить об этом сразу. Так вы сэкономите силы другим и пожизнёвые хиты себе, а также с большей вероятностью избежите недопониманий. И помните: после десятого удара уже как-то неловко начинать такие разговоры.

Это правило носит рекомендательный характер, то есть необязательно для выполнения, если вы готовы терпеть эти удары.

Хиты и ранения

Непоражаемыми зонами являются: стопы, кисти рук, пах, шея, голова (даже в шлеме). Все остальные части тела считаются поражаемыми.

Базовое количество нательных хитов у персонажей равно 2. Существуют доспешные хиты, до 3 на одного персонажа. Доспешные хиты восстанавливаются сразу после окончания боя, если у персонажа остался хотя бы один нательный хит.

Персонаж, потерявший все хиты, переходит в состояние тяжёлого ранения. Персонаж может только медленно ползать (или ходить), тихо говорить, и через 15 минут умирает. Если сделать перевязку (наложить повязку на корпус, *предварительно сняв доспех*), то персонаж может прожить 30 минут. Смерть от тяжёлого ранения считается неокончательной (про виды смерти см. в разделе «Добивание и смерть»).

Персонаж, имеющий 1 хит, находится в состоянии лёгкого ранения. Это состояние не накладывает никаких ограничений (если персонаж не находится под действием эффекта, чётко указывающего другое).

Обычным персонажам для восстановления хитов необходимо лечение. Лечиться можно специальными зельями или заклинаниями.

Добивание и смерть

Персонаж, находящийся в оглушении или тяжёлом ранении, может быть добит.

Есть три способа это сделать:

- 1. Классический.** Обозначить удар оружием (НЕ муляжом!) и сказать «добиваю» или «добит». Если удара или словесного маркера не было, добивания не произошло. Если жертва не была оглушена или тяжело ранена, она потеряет хит от удара, но не умрёт.
- 2. Подручными предметами.** Добить персонажа можно имеющим смысл подручным предметом (т. е. камнем, канделябром или муляжом, но не пером, свитком или шапкой). Для этого надо в течение 10 секунд громко отыгрывать избиение подручным предметом, после чего обозначить финальный удар и сказать «добиваю» или «добит». Это шумно и грязно, но эффективно. Каждый персонаж, который возьмёт в руку что-нибудь тяжёлое и присоединится к избиению, ускоряет процесс на 3 секунды, но итоговое время не может быть меньше 3 секунд.
- 3. Голыми руками.** Бойцы могут добивать голыми руками (или ногами). Это шумно, грязно и занимает 20 секунд громкого отыгрыша. Каждый боец, помогающий добивающему, сокращает время на 5 секунд, но итоговое время не может быть меньше 5 секунд. Завершив отыгрыш, нужно обозначить последний удар и сказать «добиваю» или «добит».

Добивание делится на два варианта: окончательное и неокончательное.

Неокончателное добивание персонажа **не убивает**. Ваша жертва повалится без сознания, а потом очнётся там, куда отправляются все найденные на улицах Рифтена полумёртвые тела – в тюрьме. Из тюрьмы можно сбежать, из тюрьмы можно спасти. Этот персонаж сможет вернуться в игру. Так что если кто-то вам мешает в моменте, но вы не против этого персонажа в целом, не хотите злить его банду или просто не знаете, а кто это вообще такой – добивайте временно, авось оклемается. Для неокончателного добивания достаточно простого маркера вроде «добит».

Окончателное добивание, как можно догадаться, окончателное: оно **убивает**. Окончателно добитый персонаж уже не вернётся в игру ни в каком виде, а игрок выйдет кем-то другим. Окончателными добиваниями не рекомендуется пользоваться просто забавы для. Окончателное добивание требует маркера, в котором вы указываете **кого** и **за что** добиваете. Если вы не указали имя или причину, добивание неокончателное. Имейте в виду, что под именем здесь понимается любое имя, прозвище или псевдоним, под которым персонаж вам известен. Если вы представились кому-либо каким либо именем, по этому имени вас **можно добить**. Но если вы перепутали имя и доби́ли не того – добивание неокончателное. Под причиной добивания понимается любой мотив, который хоть как-то тянет на мотив.

Примеры:

- ❖ «Добиваю Ульфрика, потому что в этом городе может быть только один Крёстный Отец» – мы поняли, кого и за что добивают. Ульфрик умер.
- ❖ «Добиваю Свена, потому что он украл мой сладкий рулет» – мелочный мотив тоже мотив, в Рифтене сажали на нож и за меньшее.
- ❖ «Добиваю Роланда, потому что дурак твой дед» – непонятно, какое отношение имеет дед-дурак к текущей ситуации. Ждите, что Роланд придёт к вам и попросит пояснить за наезд на деда.
- ❖ «Добиваю Роланда, потому что наш клан объявил его клану кровную месть за выходки его деда-дурака» – вот это уже работает. Роланд к вам уже не придёт. А вот его клан...
- ❖ «Добиваю Заточку, потому что мне за его голову заплатила Баба Жаба» – Заточка перешёл дорогу не тем людям и поплатился за это. Добро пожаловать в Рифтен.

NB: Спорные формулировки можно разобрать с мастером мертвятника.

Вне зависимости от того, окончательно или нет был добит персонаж, его тело остаётся на месте в течение 15 минут. После этого, если с телом никто не играет (не хоронит или не подвергает воздействию какой-либо магии), игрок отправляется в мертвятник. Если с вашим телом играли, сообщите об этом в мертвятнике. Если с телом совершали действия, которые не могли совершить с неокончательно добитым телом, считается, что их совершали с телом игротехнического персонажа, который так или иначе принял удар на себя.

Если вы по ошибке похоронили неокончательно добитого персонажа – не волнуйтесь. Если вы его закопали – он выкопался и оказался в тюрьме. Если вы отправили его на ладье в сторону горизонта – течение принесло его обратно, и он оказался в тюрьме. Если вы его сожгли – это был не он, а до неузнаваемости изуродованное тело, а ваш приятель... ну, вы поняли. Так что хороните на здоровье.

Любое самоубийство будет окончательной смертью. Исключений нет. Помните: самоубийство – не выход из неловкой ситуации!

Доспехи

Лёгкий доспех – защита корпуса. Даёт 1 доспешный хит и никаких других бонусов. Защита суставов также может быть частью лёгкого доспеха и не прибавляет хитов (за исключением пожизнёвых).

Тяжёлый доспех – защита корпуса и защита всех четырёх конечностей (предпочтительно наручи и поножи как более заметный вариант защиты; защита сверх необходимого минимума на усмотрение игрока). Даёт 2 доспешных хита и иммунитет к оружию длиной до 50 см и метательному оружию (не распространяется на магические снаряды и стрелы).

До тех пор, пока доспех вписывается в правила по антуражу, материал не имеет значения. Стальной доспех может моделировать лёгкий, а кожаный может моделировать тяжёлый.

Щит защищает от любого оружия, кроме магических снарядов. Очевидно, что щит не блокирует атаки по области, вроде Страха.

Красная лента, повязанная через плечо, обозначает зачарованный доспех. Этот доспех даёт на 1 доспешный хит больше.

Красная лента, повязанная на щит, обозначает зачарованный щит. Такой щит не пробивается магическими снарядами.

Лёгкий доспех могут носить все, тяжёлый – только бойцы.

Важно: щит, не вписывающийся в квадрат 40х40, можно использовать только при наличии шлема, *надетого на голову*.

Допуск: Доспех не должен содержать острых и выступающих частей, способных повредить протектированное оружие. Нежелательны стальные доспехи, они будут допускаться особенно жёстко.

Щит должен быть гуманизирован по всей наружной поверхности. Не больше 35 шор по канту. Твёрдая основа не должна прощупываться.

Оружие

Любое оружие ближнего боя по умолчанию снимает 1 хит. Луки и арбалеты снимают 2 хита. Оружие с особыми свойствами маркируется отдельно. В общем случае само оружие непобираемо, за исключением артефактов, завезённых мастерами, но все маркеры можно перенести на другое оружие.

«**Швейная машинка**» запрещена, однако если кто-то её использовал – она снимает только один хит.

Зачарованных луков и арбалетов не бывает.

Метательное оружие снимает один хит и допускается индивидуально. Его можно использовать в ближнем бою.

Красная лента маркирует зачарованное оружие. Оно снимает два хита.

Ленты являются побираемыми, за исключением тех случаев, когда они являются частью мастерского артефакта. Артефакты побираемы целиком, вместе с лентами. Если с оружия был сорван чип боевого оружия, но красная лента осталась – зачарование развеивается, лента снимается. После восстановления оружия зачаровывать его придётся заново.

Допуск: В игру допускается протектированное оружие плотностью 30 шор по шкале А. Стержень (если есть) не должен торчать и прощупываться на боевых частях. Вес не больше 800 г на метр длины.

Одноручное оружие – не длиннее 120 см. Двуручное оружие и копья не длиннее 230 см.

Оружие не должно захлестывать.

Для копий – не меньше метра древка от боевой части должно быть гуманизировано. Не тверже 30 шор. Не допускается гуманизация не армированным утеплителем. Допускаются наконечники типа «чупа-чупс» при общем опрятном эстетическом виде.

Для прочего древкового оружия – все древко должно быть гуманизировано, за исключением части за которую держится оружие. Не допускается гуманизация не армированным утеплителем. Для оружия, которое сочетает в себе ударное и колющее, необходимо соблюдение всех правил по допуску для копий И прочего древкового.

Метательное оружие должно быть полностью мягким, не содержать внутреннего стержня, и его аэродинамика должна позволять метать его хотя бы на пять метров прицельно. Максимальная длина в любом измерении – 20 см.

Не чипуются как оружие канделябры, кирпичи, весла и прочие предметы утвари. Но ими можно оглушать и пользоваться в кулачном бою (см. ниже).

Может быть зачипован рабочий и сельхоз инструмент – вилы, серпы, кирки, кузнечные молоты. Напишите мастеру по боёвке перед игрой если вы хотите уточнить, к чему отнесут ваш инструмент.

Важно: зачарованным может быть только оружие, выглядящее как оружие. Сельхоз инструмент не улучшается.

Луки и арбалеты допускаются вместе со стрелами. Натяжение не больше 15 кг для луков, 17 кг для арбалетов.

Гуманизатор не меньше 50мм.

Оперение мягкое и гуманное.

Муляжи

На оружии одновременно может быть до двух чипов.

Первый чип свидетельствует о том, что оружие в принципе допущено в игру как оружие. Это обычный скучный чип «Допущено», который приматывается на видное место и остаётся там до конца игры. Если он вдруг отвалился - ищите мастера по боёвке, у него могли остаться запасные.

Второй чип обозначает, что оружие и в самом деле снимает хиты. Он не приматывается намертво, а привязывается лентой, *которую можно развязать в любой момент*. Оружие, не имеющее этого чипа, считается муляжом: оно не снимает хитов и в целом работает по тем же правилам, что канделябры, кирпичи и прочие подручные предметы.

Второй чип или его отсутствие моделируют целый набор разных ситуаций. Может быть, вы не нашли нормального оружия, поэтому зажали свою жертву в пабе и тычете ей в лицо очень убедительным муляжом. Или вас застали в неудачном месте в неудачное время с двумя заряженными арбалетами в руках, но вы-то знаете, что ничем они не заряжены, и вместо тетивы резинка от трусов. А может случиться, что кто-то втихую вытащил у вас из кармана любимый нож, доставшийся от прадеда, и подсунул неплохую, но не заточенную копию. Так или иначе, вы знаете, что ваше оружие не может нанести ощутимого вреда. Осталось сделать так, чтобы об этом не узнали окружающие.

Можно держать оружие так, чтобы не было очевидно, а есть ли там чип, если хотите казаться безобиднее или, наоборот, сделать вид, что ваше оружие боевое. Но оружие в любом случае снимает хиты только если к нему привязан чип. Если вы забыли, что на вашем оружии нет чипа – что ж, в этом бою вы не сняли ни одного хита. Пожалуйста, будьте честны друг с другом и сообщайте другим игрокам, если ваши удары не сняли с них хитов.

Кулачный бой

На игре есть модель кулачного боя. Она может пригодиться в том числе в ситуациях, когда вы по какой-либо причине не хотите или не можете использовать оружие для разрешения конфликта.

В суровом криминальном мире Рифтена кулачный бой моделируется самым чётким из возможных способов: **игрой в камень-ножницы-бумага**. МГ считает, что любой человек, достигший совершеннолетия, вполне осведомлён о правилах этой игры. Однако, для полноты правил, и чтобы избежать разночтений, мы всё-таки их напомним.

- ❖ Игроки встают друг напротив друга. Любым удобным способом считают до трёх («раз, два, три», «цу, е, фа» – обратитесь к классике или проявите воображение). На третий счёт они *одновременно* показывают один из трёх жестов: камень (кулак), ножницы (выпрямленные указательный и средний пальцы) или бумага (раскрытая ладонь).
- ❖ Камень бьёт ножницы, ножницы режут бумагу, бумага заворачивает камень.
- ❖ Первый кон и каждый второй после него – ножницы. Мы же с вами все чёткие ребята.
- ❖ Можно вместо ножниц в нужный момент выкинуть камень. Но это значит, что вы применяете грязнейшие приёмы, известные в Сиродиле, и расписываетесь в том, что вы грязный зашкварник. Не удивляйтесь, если вам потом никто даже руку не пожмёт.
- ❖ У каждого персонажа в кулачном бою есть столько же хитов, сколько у него в момент начала боя нательных. Когда ваши хиты закончились, вы оглушены.
- ❖ Определив результат боя, вы можете его красиво отыграть. Тогда оглушение наступит по окончании вашего представления. Отыгрыш никак не повлияет на результат, но развлечёт окружающих и, надеемся, вас самих.
- ❖ Если вы хотите каким-либо образом вмешаться в бой (например, оглушить одного из бойцов) – делайте это на этапе «камень-ножницы-бумага». На этапе отыгрыша, пожалуйста, оставьте бойцов в покое и просто ешьте попкорн. А вот добивание после драки – это отдельное действие, в него вмешиваться можно.

В кулачном бою можно использовать подручные предметы, в том числе муляжи. Просто возьмите предмет, имеющий смысл в данной ситуации (т. е. не лист бумаги или мягкую игрушку – как вообще драться бумагой или плюшевой игрушкой?), в руку, и при ничьей в следующем раунде вы считаетесь победителем. Чёткие ребята не будут использовать подручные предметы в раунде с обязательными «ножницами». Подручный предмет может помочь вам только в

одном раунде, а после него ломается, выбивается из рук, или не участвует по другой причине. Да, даже если он не сыграл. Единственное исключение – раунд с обязательными «ножницами»: если вы держали во время этого раунда в руке какой-либо предмет и не заявили, что используете его, он остаётся у вас в руке. Некоторые персонажи могут пользоваться одним и тем же предметом больше одного раунда. Мастер по боёвке как-то раз видел, как такой персонаж убил троих человек в баре карандашом².

В Рифтене есть бойцовская арена, а значит и профессиональные бойцы. Такие бойцы могут играть в «камень-ножницы-бумага» с двух рук. Чтобы обычному человеку победить такого бойца, надо выкинуть что-то, что не сможет побить ни одна рука бойца, но что бьёт любую из его рук. В противном случае боец одерживает победу в раунде. Поэтому всерьёз подумайте прежде, чем вызвать на бой чемпиона по кулачному бою среди каджитов.

***Пример:** чемпион арены выкинул на двух руках бумагу и камень. Бандит выкинул ножницы. Одна из рук чемпиона бьёт руку бандита – бандит проиграл раунд и потерял хит.*

***Пример 2:** чемпион выкинул ножницы и камень. Бандит в этот раз выбрал камень. С одной рукой чемпиона он сыграл вничью, а вторую побил. Чемпион теряет хит.*

***Пример 3:** чемпион выкинул ножницы и ножницы – не очень умный ход. Бандит выкинул ножницы, а ещё использовал в качестве подручного предмета лежащую рядом монтировку. Против лома нет приёма, и чемпион теряет хит.*

Обыск

Обыскать можно персонажа, который по какой-либо причине не сопротивляется обыску. Список возможных причин включает следующие (но не ограничивается ими): персонаж оглушён, связан, парализован заклинанием, мёртв, находится в тяжёлом ранении или не сопротивляется обыску. Для обыска нужно указать, какую зону вы обыскиваете (например: карманы, ботинки, сумку). Обыскиваемый извлекает из указанной зоны все игровые предметы. Обыскивающий имеет право забрать что угодно из найденного или не забирать ничего. Если никакие игровые причины не мешают обыскиваемому сопротивляться отнятию вещей (т. е. он не связан, не мёртв, и т. д.) – он имеет полное право это делать.

Существуют зачарованные предметы, которые позволяют утаивать другие предметы при обыске.

² ДОЛБАНЫМ КАРАНДАШОМ! Кто, мать его, вообще так может?!

Оглушение

Оглушить персонажа можно подойдя сзади, коснувшись его затылка или плеча тяжелым игровым предметом и *громко* произнеся «оглушён». Подходящие предметы включают, но не ограничиваются следующими: оружие, бутылка, тяжелая книга, канделябр. Используйте свое чувство здравого смысла. Требуются оба компонента – вербальный и соматический, – или оглушения не происходит. Шлем на голове защищает от оглушения. Оглушённый игрок неспешно считает до 200, после чего его персонаж приходит в сознание.

Плуты умеют оглушать бесшумно. Подробнее написано в правилах по [классам](#).

Связывание

Связывание моделируется накидыванием на руки игрока верёвки. Петля должна быть обозначена, но не затянута, чтобы игрок в случае пожизненной необходимости мог сбросить верёвку. Чтобы освободиться от верёвки, персонаж должен в течение минуты отыгрывать перерезание её любым острым оружием. Персонаж, который не связан сам, может без помех развязать другого. Связанный персонаж может перерезать верёвку на руках другого, отыграв её перерезание оружием в течение минуты. Связанный персонаж не может сражаться и обязан следовать за тем, кто держит другой конец верёвки. Если второй конец никем не держится и ни к чему не прикреплен – персонаж может двигаться в любом направлении.

Также при связывании словесно обозначьте, затыкаете ли вы цели рот. Вставлять в рот ничего не нужно.

Также вы можете использовать гуманизированные цепи или кандалы. В случае пожизненной необходимости их должно быть можно легко сбросить. Цепи и кандалы необходимо запереть на замок (см. правила по замкам). Перерезать их, разумеется, невозможно.

Общее правило по связыванию, оглушению и плену – если с вами не играют активно более получаса вы можете «сбежать» из плена, сказав об этом ближайшему мастеру или игротехнику. Он отведет вас на нужное расстояние от локации и объявит о побеге. Если рядом нет ни мастеров, ни игротехников – сообщите о своём побеге игрокам.

Если ваш пленник сообщил вам о своём побеге – вы не можете его остановить. **Выберите один из следующих вариантов действий:**

1. Один игрок отводит пленника на расстояние минимум 50 шагов от локации. Пропажа пленника может быть замечена не раньше, чем провожавший его игрок вернётся.
2. Дайте пленнику приблизительно минуту форы. После этого его пропажа может быть замечена.

Пытки

На случай особо важных переговоров есть модель пыток. Пытать можно только на базе банды при непосредственном участии хотя бы одного члена банды. Допрашиваемый и допрашивающий берут колоду Тупых Случайных Совпадений (см. соответствующие правила) и играют ей в блэкджек.

Если допрашивающий побеждает, его жертва обязана честно ответить на один вопрос. Всего за одну сессию пыток можно задать сколько угодно вопросов (пока жертва в состоянии отвечать), но все они должны быть *разными по своей сути*. Нельзя задавать один и тот же вопрос, слегка изменив акценты и формулировки. Вопросы в духе «твой предыдущий ответ был честным?» также задавать нельзя.

Допрашивающий может прервать допрос в любой момент, когда посчитает нужным. Мы призываем не злоупотреблять формулировками и не прерывать сессию пыток, чтобы двадцать раз начинать её заново с одним и тем же вопросом. Если вы так уверены в том, что вам повезёт в карты – лучше впишитесь в покерный турнир.

Также имейте в виду, что игра в карты – это модель. В мире игры нет карт, есть щипцы, иглы и термический криптоанализатор. Знание о том, выиграли вы в модель или нет – метаигровое. Также помните, что правильно запытанная жертва отвечает честно, но исходя из своих игровых знаний. **Честность и истинность – не всегда одно и то же.**

Если допрашиваемый побеждает, у него есть выбор:

1. Ответить на вопрос. Можно врать и замалчивать что угодно, говорить полуправду – всё на усмотрение допрашиваемого.
2. Промолчать. Тут, в общем, нечего сказать.
3. Самоубийство. Возможно, вам секреты дороже жизни. В таком случае вы, воспользовавшись оплошностью палача, можете сделать так, чтобы он уже точно ничего у вас не выведал. Как и любое самоубийство, это ставит точку в истории вашего персонажа.

После этого, если допрашиваемый ещё жив, он теряет нательный хит. Если это был последний нательный хит, то персонаж переходит в состояние тяжёлого ранения, а допрос завершается.

В случае ничьей ничего не происходит.

Во избежание разночтений прикладываем правила по блэкджеку. Играть ради удовольствия можете, как угодно, но пытки работают только так и никак иначе:

- ❖ Пытающий раздаёт себе и жертве по две карты в закрытую.
- ❖ После этого игроки по очереди (начиная с пытающего) выбирают: взять ещё одну карту или остановиться. Если один игрок остановился, второй может сделать подряд столько ходов, сколько ему необходимо.

- ❖ Когда оба игрока считают, что им достаточно карт, они открывают свои карты и выкладывают их на стол.
- ❖ Цель игры - набрать 21 очко.
- ❖ Карты 2–10 дают количество очков равное своему достоинству. «Картинки» (валет, дама, король) приносят 10 очков. Туз может приносить 1 или 11 очков на усмотрение игрока.
- ❖ Два туза автоматически дают 21 очко, если это ваши единственные две карты.
- ❖ Набравший больше 21 очка автоматически проигрывает кон. Если оба игрока набрали больше 21 очка, объявляется ничья.
- ❖ Побеждает тот игрок, который набрал больше очков в пределах 21.
- ❖ После каждого кона колода тасуется.

Замки

Замок моделируется специальным чипом, к которому прикреплена верёвка, завязанная в узлы. У каждого замка есть свой номер.

Количество узлов зависит от сложности и надёжности замка. Если завязан хотя бы один узел (не считая воровского), замок заперт. Если верёвка развязана или завязан воровской узел – замок открыт. Если верёвка оборвалась в любом месте – замок сломался и заклинил, теперь его можно только сбить.

Замок отпирается чипом ключей с соответствующим номером. Воины и плуты умеют вскрывать замки другими принятыми в Рифтене методами. Подробности читайте в правилах по классам.

Иллюстрированный справочник по используемым на игре узлам и полные правила по замкам находятся в активной разработке.

Яд

Яд моделируется специальным чипом. Произвести яд можно на алхимическом столе по общеизвестному рецепту. Яд можно выпить, подкинуть или нанести на предмет.

Подкинуть чип яда в карман или поясную сумку персонажа можно по жизни. После этого можете подойти к региональщику и сообщить, кому и куда подкинули яд. Региональщик оповестит жертву, и, если чип яда в самом деле найдётся, жертва считается отравленной. Если региональщик до вас не дошёл, но вы сами обнаружили на себе внезапный чип яда – смотрите ниже, что вас ожидает.

Нанести яд можно на любой предмет. Прикрепите чип к предмету. Персонаж, коснувшийся предмета незащищённой кожей, отравлен. Обратите

внимание: отравленное оружие не даёт отравление при ударе. Просто его нельзя трогать без перчаток.

Чтобы **выпить** яд, достаточно заявить, что вы это сделали. Можно **вливать яд насильно**, если жертва не сопротивляется (без сознания, связана, тяжело ранена).

Работа с ядом требует минимальной техники безопасности. Если вы коснулись чипа яда незащищённой кожей, вы отравлены. Отравителям и особенно алхимикам рекомендуется работать в перчатках, иначе вы рискуете в полной мере познать смысл выражения «не рой другому яму».

Отравленный персонаж чувствует недомогание первые 5 минут. После этого 10 минут он либо бьётся в судорогах, либо находится без сознания (на усмотрение игрока), и в любом случае не может совершать никаких действий. Если вас осматривают на предмет ран, можете сообщить, что вокруг рта видна характерная пена. Если за 15 минут персонажа не излечить, он *окончательно* умирает.

Не забудьте сообщить своей жертве, что она отравлена, иначе яд имеет шансы не сработать.

Одной дозы (чипа) яда хватает на одну жертву. Если вы отравились – отдайте чип ближайшему мастеру или порвите. Если вы алхимик и работали без перчаток – просто бросьте чип яда обратно в корзинку с чипами.

Лечение отравления осуществляется заклинанием лечения или зельем здоровья. После лечения жертва переходит в состояние тяжёлого ранения, которое лечится как обычно.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

У персонажей могут быть особые способности, которые позволяют им действовать не так, как описано в данных правилах. У таких персонажей есть подтверждающие это документы, которые они могут показать при возникновении спорной ситуации.

Если в описании способности не указано, как её применять – скорее всего, те, кто ей владеют, знают все необходимые детали.

1. Огненный шар (1 круг, разрушение)

- a. Моделируется теннисным мячиком, обмотанным красной, оранжевой или жёлтой тканью. Вместо теннисного можно использовать мячик аналогичной или меньшей жёсткости или мешочек с крупой
- b. При попадании в персонажа снимает три хита
- c. Пробивает щиты
- d. Не работает в ночной боёвке

2. Огненный плащ (2 круг, разрушение)

- a. Моделируется бенгальским огнём, работает, пока огонь горит
- b. Любой, кто наносит удар персонажу, держащему зажжённый бенгальский огонь, теряет два хита
- c. Не защищает от урона

3. Исцеление (1 круг, восстановление)

- a. Восстанавливает 1 натальный хит
- b. Ограничений по использованию на одного персонажа нет

4. Оберег (2 круг, восстановление)

- a. Защищает мага от попадания
- b. Реакция: может использоваться только в ответ на получение урона

5. Допрос трупа (1 круг, колдовство)

- a. Позволяет получить от мертвеца ответы на три вопроса
- b. Мертвец знает всё, что знал при жизни, и отвечает честно
- c. Заклинание даёт трупу возможность говорить, но не ходить или сражаться. Ответив на три вопроса, он упокоится обратно
- d. Если *после активации заклинания* в течение минуты вы не задаёте вопросов, действие заклинания заканчивается, труп упокаивается

6. Поднять мёртвых (2 круг, колдовство)

- a. Позволяет временно оживить любое мёртвое тело. Оживший труп становится вашим союзником и слушается ваших приказов
- b. Труп не имеет классовых способностей, не умеет говорить, не помнит ничего из своей жизни, но имеет столько хитов, сколько у него было при жизни
- c. Труп не имеет предрасположенностей к умственной работе, все ваши команды он будет понимать буквально и в меру некроза клеток своего мозга. Скажете «мочи» – он пойдёт за водой, скажете «прихлопни» – будет шлёпать цель руками
- d. Заклинание действует полчаса, продлить его невозможно. Если с трупом не взаимодействовать пять минут, магия развеется
- e. Труп невозможно вылечить. Как только у него закончились натальные хиты, он рассыпается в пыль.
- f. После окончания эффекта заклинания труп рассыпается в пыль. Его больше нельзя ни оживить, ни допросить

7. Чары личины (1 круг, иллюзия)

- a. До неузнаваемости размывает внешние черты персонажа: совершенно непримечательная одежда, совершенно непримечательное лицо – ни одной запоминающейся приметы. Даже его расу никто не запомнит
 - i. Ничто не обязывает вас на вопрос «как он выглядел» отвечать «не помню». Кроме пыток и допроса трупа, конечно. В остальных случаях ваша фантазия ограничена только вашим желанием помочь следствию
- b. Моделируется надеванием современной шляпы
- c. Сняв шляпу, персонаж уже не может её надеть, нужно накладывать заклинание заново. Снять шляпу с другого персонажа нельзя, если у вас нет особых способностей, позволяющих это сделать
 - i. Да, даже если вы из вежливости сняли шляпу перед дамой.

- d. Персонаж в шляпе может при желании сообщить собеседнику свою истинную личность. Верить ли на слово мутному непримечательному типу – это уже дело собеседника
- e. Действует до конца того экономического цикла, в котором наложено

8. Страх (2 круг, иллюзия)

- a. Моделируется хлопушкой и маркером «Страх!»
- b. Если вы слышали хлопок и маркер, обернитесь на звук. Если вы видите источник шума - эффект на вас подействовал
 - i. Для максимальной эффективности стоит поднять хлопушку над головой, чтобы все точно увидели
- c. Персонаж, попавший под эффект Страх, стремится как можно скорее и как можно дальше убежать от источника страха. Вступать в бой и даже откидываться снарядами вслепую слишком страшно
- d. Заклинание действует 10 секунд

9. Опознание (1 круг, изменение)

- a. Позволяет узнать магические свойства и эффекты предмета (прочитать его сертификат), не активируя его
- b. Позволяет опознать человека, пользующегося чарами личины
- c. Позволяет опознать оборотня в волчьей форме
- d. Позволяет осмотреть предмет и не отравиться, если на нём чип яда
- e. Если у предмета нет магических свойств и он не отравлен, заклинание ничего не даст

10. Трансмутация (2 круг, изменение)

- a. Позволяет превратить 3 единицы одного ресурса в 1 единицу любого другого ресурса
- b. Чипы ресурсов надо скрепить скрепкой, после чего на верхнем чипе (или, в идеале, на отдельной бумажке) написать, каким ресурсом является эта пачка. Трансмутированная пачка считается одним чипом ресурса и ведёт себя соответственно. То есть, её нельзя превратить обратно в 3 единицы исходного ресурса, но можно добавить ещё два чипа и превратить их во что-нибудь.
 - i. Предъявивший мастеру по боёвке или ГМу чип ресурса, в который вложены чипы всех ресурсов на игре, имеет право на призовой личный фэйспалм от мастерской группы и отдельное упоминание на закрывающем параде

11. Хрен попадёшь (уникальное)

- a. Защищает от любой направленной дистанционной атаки (стрела, фаербол), но не от атаки по области
- b. Не защищает от эффекта, не снимающего хиты
- c. Реакция: может использоваться только в ответ на направленную дистанционную атаку
- d. Маркируется громким выкриком в духе «а вот хрен тебе, не попал!» или «охренеть ты косой!»

- е. Остальные условия использования известны тому, кто владеет этой способностью³

12. Исцеление старой травмы (уникальное)

- а. Избавляет персонажа от застарелой травмы и её последствий

13. Удача (уникальное)

- а. Может иметь разный эффект в разных ситуациях. Запасайтесь удачей перед серьёзными делами

14. Предсказание (уникальное)

- а. Позволяет магическим образом увидеть будущее или узнать то, что не расскажет даже лучший информатор

15. Избавление от зависимости (уникальное)

- а. Снимает с персонажа зависимость от наркотиков и все её эффекты

16. Допрос (уникальное)

- а. Заставляет персонажа честно и полно ответить на вопрос

17. Объятия Дибеллы (уникальное)

- а. Повышает либидо
- б. Вызывает острое, но контролируемое желание заняться сексом
- с. Не влияет на восприятие других персонажей вашим персонажем

18. Высшая трансмутация (уникальное)

- а. Позволяет превращать деньги в ресурсы
- б. Деньги можно обменять на ресурсы у мастера или прикрепить к нужной сумме записку, на которой будет указано, что это за ресурс. В этом случае деньги и записка считаются одним чипом указанного ресурса и во всех отношениях ведут себя соответственно

19. Очарование (уникальное)

- а. Заставляет персонажа считать вас своим хорошим другом на время действия заклинания

20. Смена облика (уникальное)

- а. Полностью меняет облик персонажа
- б. У персонажа, находящегося под действием этого заклинания, будут приметы и узнаваемые черты

21. Высшее исцеление (уникальное)

- а. Как исцеление, только лучше

22. Телепортация (уникальное)

- а. Позволяет персонажу мгновенно перенестись в любую известную ему точку Рифтена
- б. Не работает в бою
- с. Сотворив заклинание, игрок надевает белый хайратник и кратчайшей дорогой идёт туда, куда телепортировался. Дойдя до места, он снимает хайратник

23. Магический доспех (уникальное)

³ Кто бы это мог быть...

- a. Сотворяет на персонаже волшебный доспех, который обладает всеми свойствами зачарованного тяжёлого доспеха
- b. Для моделирования необходим тяжёлый доспех
- c. Для использования заклинания не нужно быть бойцом

24. Зона обыденности (уникальное)

- a. Заставляет персонажа поверить, что не происходит ничего, что заслуживает внимания. Всё, что он видит или слышит в указанной зоне во время действия заклинания, воспринимается как совершенно обыденные события, абсолютно нормальные для этих места и времени
- b. Если случается что-то, непосредственно затрагивающее персонажа (его атакуют, его внимание специально привлекают, и т. д.), эффект заклинания заканчивается

25. Кристалл памяти (уникальное)

- a. Позволяет создать волшебный кристалл, на который можно записать изображение или целый фильм
- b. После записи прикрепите к кристаллу записку, на которой будет написано, что можно увидеть на записи

26. Лунная сила (уникальное)

- a. Позволяет восстанавливать ману с помощью скумы
- b. Не защищает от скумовой зависимости

27. Сотворение оружия (уникальное)

- a. Позволяет создать или починить оружие
- b. Моделируется креплением чипа боевого оружия к муляжу
- c. Для использования умения не нужно быть ремесленником

28. Поступь ветра (уникальное)

- a. Позволяет персонажу пройти через любую стену (пролезть под нетканкой)
- b. Только одна стена за одну активацию
- c. Действие заклинания нельзя отменить или прервать. Если вы прошли через стену и поняли, что вам там не рады, уползти обратно можно только ещё раз применив заклинание

29. Блеск Бэтии (уникальное)

- a. Позволяет убедить цель в том, что предмет, который вы ей показываете – то, за что вы его выдаёте
 - i. Сова на глобус не натягивается: нельзя выдать вилку за двимерский арбалет. Но вы можете убедить персонажа, что это очень, ОЧЕНЬ крутая вилка
- b. Заклинание не меняет свойств предмета. Оно накладывается на одного персонажа за раз и изменяет только его восприятие предмета
- c. Когда действие заклинания кончается, ваша цель может заметить обман

30. Речь Стендарра (уникальное)

- a. Лишает цель возможности лгать

- b. Не лишает цель возможности молчать, умалчивать и юлить, если при этом не произнесено ни слова лжи

31. Ликантропия

- a. Позволяет (или заставляет) превратиться в огромного антропоморфного волка.
- b. Превращение моделируется надеванием волчьей маски и шкуры. В процессе превращения персонаж не может совершать никаких действий.
 - i. Маску и шкуру невозможно найти при обыске или отобрать: они не существуют в мире игры, пока оборотень их не наденет. Если вы сумели их срезать с оборотня в волчьей форме, можете попросить у владельца разрешения потаскать их как трофеи или повесить на стену.
 - ii. Превращение происходит по игре.
- c. Оборотень в волчьей форме может пользоваться только одноручным холодным оружием. Оно всегда снимает 2 хита. Оборотень не может пользоваться щитом или магией.
- d. Оборотень неуязвим к незачарованному оружию, зачарованное снимает 1 хит, магия работает как обычно.
- e. Шкура оборотня даёт преимущества тяжёлого доспеха вне зависимости от класса. Однако если с оборотня шкуру снять, волшебство пропадает: носить шкуру ликантропа как доспех не получится.
- f. Потерявший все хиты оборотень возвращается в человеческую(/мерскую/аргонианскую/каджитскую) форму.
- g. На волчью форму не действуют чары личины. Если они были наложены на человеческую форму, они слетают в момент начала превращения.
- h. Укус оборотня (атака оружием с маркером «укус») передаёт ликантропию. Однако за три дня она не успевает развиваться, так что стать оборотнем в процессе игры как минимум очень сложно.
- i. По внешнему виду оборотня в волчьей форме невозможно вычислить, что это за персонаж: жуткий ликантроп имеет мало общего со своей человеческой формой.

Дополнение

В случае возникновения спорных ситуаций просим вас руководствоваться здравым смыслом для их разрешения. У всех игроков есть документы, подтверждающие их право использовать те или иные способности. В крайнем случае вы можете попросить мастера или игротехника разрешить ваш спор, но мы верим, что до этого не дойдёт.

Если у вашего персонажа есть иммунитет к какому-либо воздействию, но вы вспомнили об этом спустя полчаса после того, как приняли эффект этого воздействия – значит, по какой-то неведомой

причине оно всё-таки сработало. Помните: вы живёте в мире тупых случайных совпадений, где иногда даже в Гилеана Хрен Попадёшь можно всё-таки попасть. Если вам кажется, что в вашей ситуации это правило выходит за рамки логичного и допустимого - вы всегда можете потратить своё игровое время на то, чтобы объяснить ситуацию региональщику и услышать, что откатов на игре нет.

ЗАВИСИМОСТИ

NB: Данные правила не являются пропагандой или инструкцией к чему бы то ни было.

- ❖ **Лунный сахар, скума и прочие его производные** моделируются сложенными вдвое чипами. На внешней стороне написано название, внутри – количество «скумовых эквивалентов» которым равняется доза.
- ❖ У каждого игрока игрока на игре будет «Скумовый билет» – небольшая книжечка, в которой будут инструкции по тому, что делать, если ваш персонаж так или иначе столкнулся с лунным сахаром или его производными.
- ❖ Для употребления наркотика необходимо открыть чип, посмотреть на количество «скумовых эквивалентов» в нем, и далее действовать по инструкциям из скумового билета.
- ❖ Скумовый билет не является предметом в игре и, соответственно, непобираем.
- ❖ Информацию из скумового билета нельзя разглашать напрямую - только через призму восприятия вашего персонажа.
- ❖ В скумовом билете будут закрытые участки и инструкции по их открытию. Открывать участки можно только когда билет недвусмысленно говорит вам это сделать. По сути, он представляет собой большую аскольдокарточку, если вам знаком этот термин.
- ❖ Приходы, описанные в скумовом билете, необходимо отыгрывать с полной самоотдачей и получать от этого удовольствие.
- ❖ Передозировка или ломка могут привести к тому, что ваш персонаж отправится в мертвятник. У некоторых персонажей будет небольшой шанс выйти оттуда живыми. См. правила по боевке и пункт про неокончательную смерть, если вы тот счастливчик, с которым это случилось.
- ❖ Если в вашем скумовом билете закончатся приходы, вы заслуживаете особого упоминания на финальном параде. Пожалуйста, сообщите мастерам о ваших скумовых похождениях.
- ❖ Если вы нашли что-то что вы считаете наркотиком, но в чем нет скумовых эквивалентов, обратитесь пожалуйста к вашему региональщику и опишите способ применения того, что вы нашли. Региональщик расскажет вам об эффектах.

КЛАССЫ

Все персонажи делятся на четыре класса, описанные в этих правилах.

Класс даёт персонажу набор умений, но и накладывает отпечаток на его поведение.

К классовым умениям не относятся:

- Владение одноручным оружием длиной до 120 см;
- Владение метательным оружием;
- Владение луком и арбалетом;
- Владение лёгким доспехом;
- Оглушение;
- Связывание;
- пытки;
- Игра в покер;
- Кулачный бой.

Этими навыками владеют все. Статус профессионального кулачного бойца и покерного профи также не считается классовым навыком и выдаётся отдельно.

Бойцы

Описание

Бойцы — это обученные владению оружием воины. Солдаты, наёмники, вышибалы, или просто те, кому приходилось выживать в тёмных рифтенских переулках.

Умения

- ❖ Бойцам доступны любые оружие и доспехи.
- ❖ Бойцам доступны щиты.
- ❖ Бойцы могут добивать голыми руками.
- ❖ Бойцы могут сбивать замки.
- ❖ Бойцы могут легче переносить пытки.

Как работает

- Про добивание руками читайте в правилах по боёвке.
- Сбивать замки можно холодным оружием. Для этого необходимо отыграть собственно сбивание, нанося примерно один удар в секунду и *громко* считая. Замок считается сбитым после 20 ударов.
- Если бойца пытаются (см. правила по боёвке), один раз за сессию пыток в любой момент до вскрывания карт он может полностью сбросить свою руку и начать кон заново.

Влияние на характер

Бойцы склонны верить в какой-либо кодекс чести. Это может быть армейский устав, законы их банды или просто понятия, по которым живёт улица. Конечно, считать их всех поголовно честными людьми не стоит, но бойцы куда меньше прочих склонны к предательствам, подлостям и ударам в спину.

Плуты

Описание

Плуты лучше всех умеют решать вопросы, не привлекая лишнего внимания. Взлом, проникновение, кража – это всё их специальность.

Умения

- ❖ Плуты умеют взламывать замки и обезвреживать ловушки.
- ❖ Плуты умеют оглушать тихо.
- ❖ Плут может разорить ремесленный стол.
- ❖ Плуты могут снимать чипы с оружия.

Как работает

- Чтобы взломать замок или обезвредить ловушку, плуту необходимо развязать все узлы на чипе (можно использовать шило или иглу), а потом завязать воровской узел.
- При тихом оглушении маркер «оглушён» можно произносить спокойным голосом, а не выкрикивать. В остальном оно работает по тем же правилам, что обычное оглушение.
- Чтобы разорить ремесленный стол, необходимо наклеить на него специальный чип. До конца цикла на этом столе нельзя ничего производить. Наклеив чип, плут может подойти к региональщику и получить ресурс – то, что ему удалось наскрести со стола.
- Плуты умеют снимать с оружия чипы, отличающие муляж от боевого оружия. Кража чипов моделируется кражей чипов. Сами чипы, снятые с оружия, носить могут представители любого класса, но вешать их на оружие умеют только ремесленники.

Влияние на характер

Плуты – очень уверенные в себе люди. А в городе, где правят воры, некоторые из них и вовсе чувствуют полную безнаказанность. Плуты склонны к риску, потому что знают: всё самое ценное обычно труднее всего достать. И они готовы рискнуть, чтобы заполучить главный приз. «Какой смысл» и «слишком опасно» часто отступают на второй план, а вперёд выходят азарт, спортивный интерес и желание пойти ва-банк.

Маги

Описание

Маги — обученные мистическим искусствам специалисты широкого профиля. Они могут творить чудеса, чтобы помочь друзьям, или обрушить на головы врагов гнев стихий.

Умения

- ❖ Всем магам доступны следующие заклинания: огненный шар, огненный плащ, исцеление, оберег, допрос трупа, поднять мёртвых, чары личины, страх, опознание, трансмутация.
- ❖ Некоторым магам могут быть доступны уникальные или редкие заклинания.
- ❖ Маги могут пользоваться **метаигровыми** знаниями об аэдра, даэдра и истории мира. При этом магам **недоступны** тщательно охраняемые секреты гильдий (например, что все Соратники — оборотни).

Как работает

- У каждого мага есть запас из 5 единиц маны. В начале цикла мана восстанавливается до 5 единиц, но не больше. Есть другие способы восстанавливать ману между циклами — например, зелья.
- Заклинания 1-го круга стоят 1 единицу маны за активацию, заклинания 2-го круга — 2 единицы маны. Стоимость уникальных заклинаний прописана в соответствующих свитках и сертификатах, но чаще всего это 3 единицы маны
- Эффекты и компоненты для заклинаний описаны в правилах по боёвке в разделе «[Особые способности](#)».
- Некоторые уникальные и редкие заклинания также описаны в правилах по боёвке. Если у вас есть такое заклинание на начало игры, вам дадут сертификат. Он не является игровым предметом, украсть или продать его нельзя. Если вы найдёте свиток, позволяющий изучить или использовать уникальное заклинание, на нём это будет явно обозначено. Все подробности узнавайте из сертификатов и свитков.
- Вы *можете* пользоваться метаигровыми знаниями, но вы не *обязаны*. Если ваш персонаж — самоучка, который учился чёрт-те как и чёрт-те у кого, ваши знания не обязаны соответствовать лору вселенной TES.

Влияние на характер

Даже магу-самоучке пришлось перечитать не один фолиант, чтобы освоить своё искусство. Что уж говорить о тех, кто получил хорошее образование. Маги знают о мире такое, о чём обыватели даже не догадываются. Любой маг будет в той или иной степени эрудированным и хотя бы немножко всесторонне развитым человеком, что не может не влиять на их поведение и даже речь.

Список общедоступных заклинаний

1. Огненный шар (1 круг, разрушение)

- a. Моделируется теннисным мячиком, обмотанным красной, оранжевой или жёлтой тканью. Вместо теннисного можно использовать мячик аналогичной или меньшей жёсткости или мешочек с крупой
- b. При попадании в персонажа снимает три хита
- c. Пробивает щиты
- d. Не работает в ночной боёвке

2. Огненный плащ (2 круг, разрушение)

- a. Моделируется бенгальским огнём, работает, пока огонь горит
- b. Любой, кто наносит удар персонажу, держащему зажжённый бенгальский огонь, теряет два хита
- c. Не защищает от урона

3. Исцеление (1 круг, восстановление)

- a. Восстанавливает 1 нательный хит
- b. Ограничений по использованию на одного персонажа нет

4. Оберег (2 круг, восстановление)

- a. Защищает мага от попадания
- b. Реакция: может использоваться только в ответ на получение урона

5. Допрос трупа (1 круг, колдовство)

- a. Позволяет получить от мертвеца ответы на три вопроса
- b. Мертвец знает всё, что знал при жизни, и отвечает честно
- c. Заклинание даёт трупу возможность говорить, но не ходить или сражаться. Ответив на три вопроса, он упокоится обратно
- d. Если *после активации заклинания* в течение минуты вы не задаёте вопросов, действие заклинания заканчивается, труп упокаивается

6. Поднять мёртвых (2 круг, колдовство)

- a. Позволяет временно оживить любое мёртвое тело. Оживший труп становится вашим союзником и слушается ваших приказов
- b. Труп не имеет классовых способностей, не умеет говорить, не помнит ничего из своей жизни, но имеет столько хитов, сколько у него было при жизни
- c. Труп не имеет предрасположенностей к умственной работе, все ваши команды он будет понимать буквально и в меру некроза клеток своего мозга. Скажете «мочи» – он пойдёт за водой, скажете «прихлопни» – будет шлёпать цель руками
- d. Заклинание действует полчаса, продлить его невозможно. Если с трупом не взаимодействовать пять минут, магия развеется
- e. После окончания эффекта заклинания труп рассыпается в пыль. Его больше нельзя ни оживить, ни допросить

7. Чары личины (1 круг, иллюзия)

- a. До неузнаваемости размыкает внешние черты персонажа: совершенно непримечательная одежда, совершенно

непримечательное лицо – ни одной запоминающейся приметы. Даже его расу никто не запомнит

- i. Ничто не обязывает вас на вопрос «как он выглядел» отвечать «не помню». Кроме пыток и допроса трупа, конечно. В остальных случаях ваша фантазия ограничена только вашим желанием помочь следствию
- b. Моделируется надеванием современной шляпы
- c. Сняв шляпу, персонаж уже не может её надеть, нужно накладывать заклинание заново. Снять шляпу с другого персонажа нельзя, если у вас нет особых способностей, позволяющих это сделать
- d. Персонаж в шляпе может при желании сообщить собеседнику свою истинную личность. Верить ли на слово мутному непримечательному типу – это уже дело собеседника
- e. Действует до конца того экономического цикла, в котором наложено

8. Страх (2 круг, иллюзия)

- a. Моделируется хлопущкой и маркером «Страх!»
- b. Если вы слышали хлопок и маркер, обернитесь на звук. Если вы видите источник шума – эффект на вас подействовал
- c. Персонаж, попавший под эффект Страх, стремится как можно скорее и как можно дальше убежать от источника страха. Вступать в бой и даже откидываться снарядами вслепую слишком страшно
- d. Заклинание действует 30 секунд

9. Оpozнание (1 круг, изменение)

- a. Позволяет узнать магические свойства и эффекты предмета (прочитать его сертификат), не активируя его
- b. Позволяет опознать человека, пользующегося чарами личины
- c. Если у предмета нет магических свойств, заклинание ничего не даст
- d. Позволяет осмотреть предмет и не отравиться, если на нём чип яда
- e. Если у предмета нет магических свойств и он не отравлен, заклинание ничего не даст

10. Трансмутация (2 круг, изменение)

- a. Позволяет превратить 3 единицы одного ресурса в 1 единицу любого другого ресурса
- b. Чипы ресурсов надо скрепить скрепкой, после чего на верхнем чипе (или, в идеале, на отдельной бумажке) написать, каким ресурсом является эта пачка. Трансмутированная пачка считается одним чипом ресурса и ведёт себя соответственно. То есть, её нельзя превратить обратно в 3 единицы исходного ресурса, но можно добавить ещё два чипа и превратить их во что-нибудь.
 - i. Предъявивший мастеру по боёвке или ГМу чип ресурса, в который вложены чипы всех ресурсов на игре, имеет право на призовой личный фэйспалм от мастерской группы и отдельное упоминание на закрывающем параде

Ремесленники

Описание

Ремесленники чинят оружие, варят зелья и скуму, зачаровывают, куют — в общем, делают всё, чтобы бандитам Рифтена было чем и зачем друг друга убивать.

Умения

- ❖ Все ремесленники умеют варить зелье здоровья, зелье маны, скуму, яды, зелья подводного дыхания, тёмного зрения, сыворотку правды и борщ.
- ❖ Все ремесленники умеют накладывать зачарования.
- ❖ Все ремесленники умеют ковать, чинить и улучшать замки и оружие.
- ❖ Любой ремесленник умеет пользоваться любым ремесленным столом.

Как работает

- Рецепты зелий, улучшений и зачарований общедоступны и будут описаны в правилах по [экономике](#). Модель [крафта](#) описана там же. Уникальные и редкие рецепты можно прочесть на зачипованных свитках — если они вам попадутся.
- Ковка оружия моделируется креплением чипа боевого оружия к муляжу. Ремесленники — единственные, кто умеет это делать. Для этого необходима наковальня.
- Ремесленные столы бывают трёх видов: наковальня (создание оружия, немагические улучшения), алхимический стол (варка зелий и наркотиков), стол зачарователя (магические улучшения). В доме может быть не больше одного стола. У каждого стола есть корзина для использованных ресурсов и корзина с чипами того, что можно произвести на этом столе. Складывая необходимое в первую корзину, вы получаете право вынуть результат вашего труда из второй. Подробные правила по столам и крафту будут описаны в правилах по экономике.

Влияние на характер

Ремесленники — люди спокойные, обстоятельные и неторопливые. Разве можно на скорую руку сковать приличный клинок? Или точно отмерить ингредиенты для зелья, когда у тебя трясутся руки? А что получится, если оговориться во время зачарования — вообще подумать страшно. Ремесленники считают, что любое дело лучше сделать хорошо и внимательно, чем быстро, а мелочей в работе не бывает.

СЕКС

Общие положения

- ❖ Мы не ограничиваем возраст, пол, расу или количество персонажей, участвующих в сексуальном взаимодействии. В мире игры могут существовать юридические ограничения (законы города) или другие преграды, такие как общественное мнение или расовые предрассудки, но они никак не влияют на возможность персонажей заняться сексом, если у них возникнет такое желание.
- ❖ На игре не моделируется изнасилование.
- ❖ Некоторые модели (правила по ТСС и скума) могут вызвать у персонажа сексуальное влечение или иным образом влиять на сексуальность персонажа. Будьте готовы к этому.
- ❖ Мы просим игроков не превращать отыгрыш секса в фарс.

Модель

На нашей игре отыгрыш сексуальных взаимодействий состоит из трёх последовательных этапов.

- 1) Отыгрыш. Мы оставляем отыгрыш на усмотрение игроков. Отыгрывайте секс в зависимости от вашего комфорта и пожеланий.
Рекомендуемая модель для отыгрыша: Арс-аманди. Приводим здесь её описание:
Участвующие в сексуальном взаимодействии персонажи находят уединенное место, где садятся напротив друг-друга сохраняя зрительный контакт. Партнеры берут друг друга за руки и массируют руки партнера, при этом стараясь синхронизировать дыхание. При обоюдном согласии партнеров можно расширить зону воздействия до плеч и шеи. Партнер должен четко это показать - словесно, или положив вашу руку на шею или плечи. Для физического контакта необходимо открыть доступ к рукам - как минимум, закатать рукава.
Процесс не ограничивается по времени. Когда вам покажется, что пора заканчивать - смените ритм дыхания или обозначьте это словесно.
- 2) Обмен информацией. Для того чтобы смоделировать не только физическую, но и духовную близость, расскажите партнеру факт о себе — что-то, что имеет значение на игре и что знаете только вы или ограниченный круг лиц. Если вы не знаете, что рассказать, можете использовать правдивый слух о вашем персонаже из листа вашего персонажа.

Персонажи-проститутки и персонажи, бывшие проститутками по предыстории, могут проигнорировать этот пункт.

- 3) Обмен секс-карточками. При участии в групповом сексе решите, обмениваетесь ли вы карточками по кругу, каждый получает карточку каждого, или используйте любой промежуточный вариант. В случае, если участники не могут договориться, используйте первый вариант: каждый передает одну карточку партнеру слева.

Секс-карточки

Секс-карточки не только являются предметом коллекционирования, они имеют и механическое значение.

Секс-карточки в небольшом количестве будут присутствовать в стартовых конвертах персонажей, но мы рекомендуем игрокам завезти свои. Их откровенность остается на ваше усмотрение, но мы рекомендуем делать их, ориентируясь на рисунки в стиле пин-ап. Держите в голове, что карточку может увидеть не только ваш партнер (см. ниже).

Каждая секс-карточка имеет масть и достоинство, которые должны быть на ней обозначены. Достоинство соответствует достоинству вашего созвездия, а масть – масти вашего класса. И то, и другое прописано в листе персонажа.

Когда участники банды идут на дело (смотри правила по [СОЗВЕЗДИЯМ](#) и [ТСС](#)), и вы вытягиваете карточку, соответствующую секс-карточке, которая у вас есть (и по масти, и по достоинству), вы можете показать всем присутствующим эту карточку, похвастаться своими сексуальными похождениями и проигнорировать все негативные эффекты вытянутой карты.

СОЗВЕЗДИЯ

У каждого персонажа в игре есть знак, под которым он родился. Знаки рождения, класс и раса, дают рекомендации к отыгрышу, которые мы публикуем в этом блоке правил и уже публиковали в правилах по [антуражу](#) и в правилах по [классам](#).

Общее правило: две из этих рекомендаций надо учитывать, третью можно игнорировать. **Например, вы норд-боец, рождённый под знаком Атронаха.** Большинство бойцов соблюдают определённый кодекс чести, но вы решаете играть воина, который плевал на любые законы. Тогда вы можете спокойно забить на все кодексы и понятия, но будете обладать сильным чувством плеча (норд) и излишней самоуверенностью (знак Атронаха). А если вам кажется, что самоуверенность вашему персонажу совсем не к лицу, придётся придерживаться какого-нибудь кодекса.

Тринадцать знаков рождения соответствуют тринадцати значениям карт, от туза до короля.

Туз: Змей. Рождённые под знаком Змея склонны к зависимостям. Например, ваш персонаж может плотно сидеть на скуме или быть клептоманом.

Двойка: Конь. Рождённые под знаком коня нетерпеливы и торопливы.

Тройка: Атронах. Рождённые под знаком атронаха самоуверенны. Они считают себя лучшими в своем деле.

Четверка: Тень. Те, кто родились под знаком тени, склонны к унынию. Они тяжело воспринимают даже самые мелкие неудачи, что нередко заставляет их опустить руки, не доведя дело до конца.

Пятерка: Лорд. Отмеченные знаком лорда упрямы. Они из принципа стоят на своем, даже если сами понимают свою неправоту.

Шестерка: Ритуал. Рождённые под знаком ритуала податливы. Часто они не имеют собственного мнения или легко меняют его под влиянием авторитетов.

Семерка: Любовник. Рождённые под знаком любовника влекомы в первую очередь их плотскими инстинктами, а уже во вторую очередь всем остальным.

Восьмерка: Леди. Те, чье рождение было отмечено знаком леди, часто хватаются за любую возможность получить выгоду, склонны к оппортунизму.

Девятка: Подмастерье. Отмеченные знаком подмастерья склонны работать себе в ущерб. Часто они готовы пойти поперек своих интересов ради общего дела, даже если в этом нет необходимости.

Десятка: Башня. Доминирующей чертой характера тех, кто рождён под знаком башни, является жадность. Они хотят собирать деньги, богатства или другие ресурсы, зачастую исключительно ради обладания, а не чтобы ими воспользоваться.

Валет: Вор. Те, кто родились под знаком вора, любят выбирать тот путь решения проблем, который требует минимальных усилий.

Дама: Маг. Рождённые под знаком мага надменны и считают себя лучше всех остальных.

Король: Воин. Те, чье рождение отметило созвездие воина, склонны к вспыльчивости и излишней агрессии.

Тупые Случайные Совпадения

(далее ТСС)

Банды, существующие со старта, и те, которые сформируются в ходе игры, получают колоду ТСС. Колода не является игровым предметом, непобитаема и хранится на базе банды. Если у банды нет базы, она хранится у лидера банды. Если у банды нет ни базы, ни лидера, то что вы за банда?

Колода используется, когда банда идёт на дело. Что является делом? Совместная деятельность членов банды, направленная на достижение целей банды (или личных целей одного из её членов, если ради этого он мобилизует своих товарищей). Заметим, что в рамках механик городская стража тоже является бандой.

Перед делом каждый из участвующих в закрытую тянет одну карту из колоды, ознакамливается с ней и должен в течение дела отыграть то, что на ней написано.

Если банда берет с собой людей, не являющихся членами банды, они также тянут эти карточки.

Карточки остаются с теми, кто их вытянул, до конца дела, после чего они возвращаются в колоду. Если вы не можете вернуть их сами, передайте их через мастеров или игротехников. (Да, это значит, что если три члена банды ушли в данж а двое остались пытать пленника, игра в блэкджек будет проходить неполной колодой. Это не баг, а фича).

У вас одновременно может быть только одна карточка ТСС. В случае если вы должны тянуть вторую – вы не можете этого сделать, пока не закончите первое дело. Если из-за череды тупых случайных совпадений (не обязательно имеющих отношение к этой модели) ты участвуешь не в том деле, на которое шел, продолжай использовать ту карту, которую ты вытянул до этого, и сдай её после окончания дела.

Если вытянутая вами карта совпадает с вашим классом по масти, вы получаете дополнительный небольшой бонус.

Если вытянутая вами карта совпадает с вашим знаком рождения по номеру, вы получаете серьезный бонус, так как сегодня горит ваша счастливая звезда.

Если вы вытянули ту самую карту, которая соответствует и классу, и знаку рождения — это **джекпот**. Вы получаете оба бонуса и можете игнорировать эффект карты. Кроме того, вас нельзя окончательно добить на этом деле: даже если вас добили по правилам окончательного добивания, оно считается неокончательным.

Соответствие карточных мастей классам и эффекты:

Мечи: Боец. Если вы боец и получили карту мечей, до конца дела у вас есть дополнительный натальный хит.

Монеты: Плут. Если вы плут и получили карту монет, то на деле вы можете однократно провести себя и четырех спутников через дверь, не тратя времени на взлом замка. Замок при этом остается запертым, и просто так пройти назад уже не получится.

Жезлы: Волшебник. Если вы волшебник и получили карту жезлов, то на деле вы можете однократно использовать одно из своих заклинаний, затратив на одну единицу маны меньше (но не меньше одной единицы).

Кубки: Ремесленник. Если вы ремесленник и получили карту кубков, в течение дела вы можете вытащить из коробки сброса ресурсов (смотри правила по экономике) один ресурс и заменить его бумажкой с вашим игровым именем и символом кубка.

Эффекты созвездий.

Туз. Если вы вытянули туза и ваше созвездие — Змей, то однократно в течение дела вы можете отравить человека просто касанием кожа к коже (см. правила по [ядам](#)).

Двойка. Если вы вытянули двойку и ваше созвездие — Конь, то вы можете однократно в течение дела заявить побег из любого боя (словесный маркер «побег!»), и никто не может вас преследовать или стрелять вдогонку.

Тройка. Если вы вытянули тройку и ваше созвездие — Атронах, то вы можете однократно в течение дела проигнорировать заклинание, которое на вас накладывают (словесный маркер «игнорирую!»).

Четвёрка. Если вы вытянули четверку и ваше созвездие — Тень, то вы можете однократно в течение дела показать человеку эту карту (Словесный маркер «ты меня не видел») и он не обратит на вас внимания и пропустит мимо себя.

Пятёрка. Если вы вытянули пятерку и ваше созвездие — Лорд, то до конца дела ваш доспех или щит (на ваш выбор) становится зачарованным.

Шестёрка. Если вы вытянули шестерку и ваше созвездие – Ритуал, то вы можете однократно в течение дела проигнорировать добивание.

Семерка. Если вы вытянули семерку и ваше созвездие – Любовник, то вы можете однократно в течение дела показать человеку эту карту (словесный маркер «Эй, красавчик!/Эй, красавица!») и он ощутит к вам сильное влечение, вплоть до того, что он не против прямо сейчас пойти и уединиться с вами.

Восьмёрка. Если вы вытянули восьмерку и ваше созвездие – Леди, то вы можете однократно в течение дела восстановить себе все нательные хиты до максимума (в том числе из тяжелого ранения).

Девятка. Если вы вытянули девятку и ваше созвездие – Подмастерье, то вы можете однократно в течение дела отзеркалить заклинание в того кто его на вас наложил (словесный маркер маркер «Зеркало!»). Эффект заклинания оказывается не только на вас, но и на волшебника.

Десятка. Если вы вытянули десятку и ваше созвездие – Башня, то вы можете однократно в течение дела отбить физическую атаку в того, кто ее по вам нанёс (Словесный маркер маркер «Страж!»). Вы не получаете урона, но тот кто по вам попал – получает.

Валет. Если вы вытянули валета и ваше созвездие – Вор, то вы можете однократно в течение дела оглушить человека независимо от того, видит он вас или нет, любым доступным вам способом (покажите ему эту карту).

Дама. Если вы вытянули даму и ваше созвездие – Маг, то вы можете однократно в течение дела использовать любое заклинание первого круга (уровня новичка) без затрат маны. Даже если ваш класс не Волшебник.

Король. Если вы вытянули короля и ваше созвездие – Воин, то до конца дела ваше оружие считается зачарованным.

ЭКОНОМИКА

Самое важное помнить следующее: сегодня ты стал богат, ты смог успешно выполнить дело и получил кучу бабла. В твоих мечтах ты уже живешь в огромном поместье и имеешь кучу каджитов в услужении. Но уже завтра... Завтра ты окажешься без денег и в тюрьме.

Основные положения

1.1. Правила по экономике (далее Правила) описывают экономические взаимоотношения на игре, возникающие в процессе добычи, производства, обмена и потребления игровых ценностей и услуг.

1.2. Игровые ценности (сырье, деньги, ценные предметы, артефакты и т.п.), участвующие в экономических отношениях, являются отчуждаемыми, за исключением случаев, указанных в правилах или в прилагаемом с предметом сертификате/чипе. Термин “отчуждение” означает, что предмет можно продать, купить, подарить, украсть, снять с трупа, отобрать силой.

1.3. Основной значимой единицей времени на игре является *«экономический цикл»* (совпадает с *«магическими циклами»*)

1-й цикл	8 августа (Чт) - 9 августа (Пт)	с 20.00 по 02.00
2-й цикл	9 августа (Пт)	с 09.00 по 15.00
3-й цикл	9 августа (Пт)	с 15.00 по 20.00
4-й цикл	9 августа (Пт)-10 августа (Сб)	с 20.00 по 02.00
5-й цикл	10 августа (Сб)	с 09.00 по 15.00
6-й цикл	10 августа (Сб)	с 15.00 по 20.00
7-й цикл	10 августа (Сб)-11 августа (Вскр)	с 20.00 по 02.00
8-й цикл	11 августа (Вскр)	восьмой цикл не моделируется

1.4. Доход со строений поступает в начале экономического цикла. Мана обновляется также в начале цикла. Доход за первый цикл включен в раздаточный конверт персонажей.

1.5. Для большинства персонажей накопление денег не является самоцелью. Им важны скорее ощущение свободы и возможность купить всё, что есть в этом мире.

Ресурсы, крафт и ремесло

2.1. Игровыми ценностями являются:

- ❖ Деньги, распечатанные и введенные МГ. Фальшивомонетничество запрещено. Деньги имеют вид бумажных купюр. Валюта называется «септим»;

- ❖ Материалы (необходимы для созданий улучшений на базах и участвуют практически во всех крафт-процессах);
- ❖ Алхимические ингредиенты (необходимы для крафта зелий и прочей алхимии);
- ❖ Лунный сахар (бесполезная запрещённая контрабанда);
- ❖ Камни душ (необходимы для зачарований);
- ❖ Артефакты и прочее, имеющее чип игровой ценности (на артефактах висит сертификат, описывающий действие данного артефакта).
- ❖ Все ресурсы являются чипами

КРАФТ – ТАБЛИЦЫ КРАФТА

Алхимия

Каждый **ремесленник** может заниматься алхимией, зачарованием или кузнечным делом. Единственным требованием для этого является наличие обустроенного рабочего места и журнала крафта на нём.

Описание рабочего места:

Для отыгрыша роли алхимика игроку необходим антуражный набор алхимической посуды (в минимальном количестве), стол, лабораторный журнал (в него ведётся запись о проведённых процессах, должен храниться рядом со своим столом), коробка для хранения «мусора» (использованных компонентов зелий).

На игре возможно создание алхимических зелий для класса со следующими эффектами. Необходимые материалы и эффекты зелий приведены в следующей таблице. Процесс алхимического крафта происходит следующим образом:

- ❖ Ремесленник использует ресурсы, указанные в рецепте зелья (рецепты хранятся в журнале стола, либо если зелье имеет редкий эффект в свитке. Также все ингредиенты указаны в правилах) и кладёт их на стол, необходимый для крафта.
- ❖ В течение двух-трёх минут изображается процесс бурной кипучей деятельности, отыгрывается варка зелья.
- ❖ После процесса создания элемента крафта ремесленник достаёт чип из коробки с чипами (коробка предоставляется МГ и привязана к столу (коробку можно использовать свою по предварительному согласованию с МГ)) и клеит на ёмкость с зельем.
- ❖ Использованные ресурсы складываются в коробку «мусора» рядом с верстаком, а в журнале стола делается пометка «изготовлено такое-то зелье с трапой таких-то компонентов в такое-то время».

Названия зелья	Эффект	Стоимость крафта
Зелье Здоровья	Восстанавливает 1 нателный хит	1 алх. ингредиент
Зелье Маны	Восстанавливает 1 единицу маны	2 алх. ингредиента
Скума	Вызывает приходы	2 скумы из 1 лун. сахара
Яд	Позволяет отравить жертву, напоив её ядом или нанеся его на оружие	1 лун. сахар, 3 алх. ингредиента
Подводное дыхание	Для данжей. Даёт возможность дышать под водой.	3 алх. ингредиента
Тёмное зрение	Для данжей. Даёт возможность видеть в темноте.	3 алх. ингредиента
Сыворотка правды	Выпивший в течение 5 минут не может лгать	2 алх. ингредиента, 1 лун. сахара.

***Повторно использовать компоненты зелий запрещено (кроме ситуаций, когда другие возможности дают игнорировать это правило)!
ИНФОРМАЦИЯ В ЖУРНАЛЕ КРАФТА ЯВЛЯЕТСЯ ИГРОВОЙ, И ИГРОКИ МОГУТ ЕЁ ЧИТАТЬ!***

Кузнечное дело

Как уже упоминалось ранее, каждый **ремесленник** может заниматься любым видом крафта. Для кузнечества необходимо иметь инструменты и атрибуты кузнеца (молотки, гвозди, клепки, щипцы и прочее; можно во время работ использовать кузнечный фартук), рабочее место, напоминающее наковальню, верстак или что-то, что в теории подходит для работы с металлом, цеховой журнал (журнал, в котором записано, что было скрафчено и сколько ресурсов потрачено), коробку для потраченных чипов.

Процесс кузнечного крафта аналогичен алхимическому. Основным ресурсом для кузнечного крафта является «**материал**».

Название предмета	Описание	Требуемый ресурс
Оружие	Чип, который можно наклеить на муляж оружия, чтоб сделать из него... настоящее оружие	2 материала или 1 сорванный чип оружия
Замок	Даёт возможность вешать на дверь или сейфы узлы для защиты от воров! В зависимости от уровня замка меняется кол-во и сложность узлов.	Простой – 1 мат. Средний – 2 мат. Сложный – 4 мат.
Починка замков	Чинит замок.	На 1 мат. меньше, чем крафт замка (минимум 1)

Зачарование

Хотя зачаровывать предметы может любой **ремесленник**, но зачарование стоит особняком от остальных ремесёл из-за своей трудности и труднодоступности основного ресурса для зачарования – **«каменной души»**.

Процесс зачарования состоит в следующем:

- 1) Положить предмет зачарования и необходимое количество камней душ на стол для зачарований.
- 2) Повесить на предмет зачарования соответствующие ленту или маркер.
- 3) Оставить запись о проведенной работе в журнале стола, а использованные камни душ отправить в коробку.
- 4) Зачарование длится 1 цикл, после этого его надо перезарядить, потратив для этого 1 камень души.

При уничтожении предмета уничтожается и зачарование, наложенное на него (снимается лента или маркер).

Лента зачарования накладывается на оружие, доспех или щит.

Карточка зачарования с указанием, что предмет зачарован, выдаётся с кольцом, амулетом, одеждой, сумкой или замком.

Карточки и ленты зачарования находятся в коробке со столом.

Таблица зачарования:

<i>Зачарование</i>	<i>Описание</i>	<i>Стоимость</i>
Зачарование оружия	+1 к хитосъёму	1 камень
Зачарование доспеха	+1 доспешный хит	1 камень
Зачарование щита	Непробиваемость маг. снарядами	2 камня
Зачарование сумки	Необыскиваемость: при обыске находятся только те предметы, которые желает показать владелец сумки	2 камня
Зачарование одежды	Возможность избавиться от кандалов или верёвок в любой момент времени. Носитель зачарования не обязан сообщать о имеющемся зачаровании пленителю.	2 камня
Зачарование амулета	Иммунитет к оглушению	2 камня
Зачарование кольца	Иммунитет к яду	2 камня
Зачарование замка	Ловушка	3 камня

При зачаровании замка, к нему прикладывается сертификат с указанием, что происходит при взломе. Как правило, взломанный замок издаёт какой-либо громкий звук.

Пример: Плут взломал замок на двери казармы, но замок был зачарован. Плут читает сертификат и обнаруживает там следующее указание: «Громко крикни “АНАНАС!”» Указание плут обязан выполнить. Игромеханически считается, что кричит замок.

Сертификат замка должно быть видно, он должен надёжно держаться на замке.

В данжах могут встречаться сертификаты с другими эффектами.

Улучшение базы

На игре возможно создание дополнительных улучшений на базах банд. Все улучшения должны находиться в строении или близ него. На старте в каждом здании находится либо наковальня, либо алхимический стол, либо стол зачарований. **Корабль не является базой**

Процесс улучшения и установки улучшения состоит в следующем:

1. Банда передаёт чипы ресурса ближайшему мастеру и меняет их на необходимое улучшение.

2. Банда приходит на базу и устанавливает чип на место, соответствующее условиям улучшения.

3. Банда в течение 3–5 минут отыгрывает процесс крафта.

Название улучшения	Эффект от улучшения	Стоимость и условия
Наковальня	Позволяет создавать оружие и немагические предметы.	можно взять на старте
Алхимический стол	Позволяет создавать алхимические зелья	можно взять на старте
Стол Зачарований	Позволяет улучшать оружие.	можно взять на старте
Повесить лечебные травы	Позволяет восстановить все хиты, проведя 10 минут лёжа на койке или специальном месте для больных. Выводит из тяжёлого ранения.	3 материала 3 алх. ингредиента
Сверхсложный сейф.	Позволяет поместить один небольшой предмет под замок. Сейф невозможно открыть без ключа, но возможно унести. Предмет в игре. Выдаётся мастерами или можно завезти с собой при согласовании с МГ	6 материалов
Тяжёлая дверь	Дверь, которую невозможно выбить. Моделируется сертификатом с надписью «ДВЕРЬ НЕ ВЫБИВАЕТСЯ»	6 материалов
Алтарь Восьмерых	Позволяет поменять одну карту ТСС при походе на дело	6 материалов

Как деньги заработать

Ваша фантазия может предложить множество вариантов, но вот основные.

1. **Поигровые события, торговля и кражи** (*взаимодействия игрок-игрок*). Это все те случаи, когда ваш персонаж подставляет, убивает, обыгрывает, крадёт у другого игрока по игровым правилам игровые ценности. Данные взаимодействия не контролируются правилами по экономике (но должны следовать другим правилам МГ).
2. **Получение наград в данжах и за мастерские квесты** (*Взаимодействие игрок-мастер*). Это получение дохода через выполнение квестов, данжи, а также через мастерского торговца. В данном случае доход может колебаться в зависимости от сложности дела, а также от ситуации на игре в целом. Хотя этот способ заработка и регулируется МГ, но всё ещё не контролируется основными правилами по экономике.
3. **Получение пассивного дохода через бизнес.** (*Взаимодействие игроки-правила*).

Квартальный налог и квартальный доход.

Рифтен поделён на кварталы, в каждом из которых находятся несколько приносящих доход зданий. Данные здания на старте игры кем-то контролируются и приносят доход в виде денег (**раз в экономический цикл**) тому, кто контролирует строение на начало цикла. Данный доход можно увеличить различными улучшениями зданий, которые можно добыть по игре. Также его можно понизить, или даже полностью лишить точку доходности.

Помните, что Рифтен — город с очень осложнённой криминальной обстановкой, поэтому почти каждый бизнес имеет крышу, которой отдаёт часть своего дохода.

Легальные заведения **должны платить процент** от своего дохода ярлу, что будет описано в законах города.

Основной доход строения получает хозяин заведения, но если на старт экономического цикла в данном здании его нет, то весь доход получает банда, находящаяся в заведении на старте цикла. Если на территории никого нет, то доход получает банда, контролирующая заведение.

Название здания	Контролирующее лицо на старте
<i>Храм Мары</i>	Команда Храма
<i>Гостиница Империял</i>	Стража
<i>Торговая площадь</i>	Стража
<i>Арена</i>	Команда Арены
<i>Порт</i>	Докеры
<i>Скумоварня</i>	Неизвестно
<i>Медоварня</i>	Команда медоварни

Бизнес

Каждая из банд имеет возможность отказаться от борьбы за один из существующих бизнесов и создать свой. Создание своего бизнеса должно соответствовать следующим условиям:

- ❖ Банда имеет своё здание, в котором можно сделать нечто, приносящее доход;
- ❖ Банда состоит минимум из трёх человек.

Для создания своего бизнеса воспользуйтесь следующим алгоритмом действий:

- 1) Вы должны написать бизнес-модель, в которой указаны реалистичные способы принесения стабильного дохода с указанием основного технического или социального устройства, которое необходимо построить для организации бизнес-процессов (это могут быть новые станки, новые туннели для контрабанды, и т. д.).
- 2) Устройство, указанное в бизнес-модели, должно быть построено на территории банды. Ресурсы, требуемые для данной постройки, будут указаны мастером по экономике.
- 3) Установить устройство и договориться внутри банды о том, кто является главой бизнеса.
- 4) Бизнес начинает приносить доход по прошествию ПОЛНОГО экономического цикла.

Пример: Банда А в составе трёх человека решила открыть свой бизнес по производству качественных септимов, так как официальные некачественные. Они придумали технологию своего качественного аппарата и то, как заменять своими деньгами, некачественные деньги ярла. Они подошли к мастеру и показали свою идею (На бумаге). Мастер сказал, сколько данный аппарат будет стоить в деньгах (примерно полный доход за цикл + ресурсы, которые понадобятся на постройку). После

того, как игроки найдут ресурсы и подходящее по антуражу месту для своего бизнеса, туда крепится бумага с указанием бизнес-модели или названием станка, и на следующий цикл бизнес начинает работать (деньги получают после прошествия полного цикла).

Как деньги потратить.

Вы получили огромную кучу денег с успешного дела и теперь думаете, как с ними поступить и зачем они вообще нужны? Тогда прошу обратить внимание на этот пункт правил:

- 1. Поигровые события, покупка, подкуп и прочие взаимодействия** (*взаимодействия уровня игрок-игрок*). Данный пункт подразумевает все те виды воздействия деньгами/ресурсами на другого игрового персонажа, например: покупка ресурса за деньги, покупка показаний в суде за деньги, участие в турнирах, подкуп персонажа для совершения предательства и обмана. Здесь вы вольны сами распоряжаться вашей свободой в рамках основных правил.
- 2. Использование средств для взаимодействий с игротехниками** (*взаимодействия уровня игрок-МГ*). Данный пункт подразумевает использование денег с передачей их МГ/игротехам для получения результата, который невозможно получить при взаимодействии с игроком. К примеру, выкуп товарища из тюрьмы, покупка предметов у мастерского торговца или отправка денег куда-то за пределы игровой территории. Данные взаимодействия, хоть и регулируются МГ, не всегда требуют соблюдения буквы данных правил.
- 3. Использование средств и ресурсов для создания зелий или покупки строений.** (*взаимодействие игрок-правила*). Данный пункт подразумевает трату денег для создания предметов базы, крафта и прочего, что необходимо для моделирования процессов игры. Все таблицы с крафтом и тратами описаны в соответствующих [разделах](#).

Содержание города

Многие здания города расходуют немалые деньги из бюджета для поддержания своей работоспособности. Поэтому каждый цикл действующий ярл города должен вносить септимы для функционирования общегородских построек.

Общегородскими постройками, зависящими от бюджета, являются:

- ❖ Тюрьма. При отсутствии финансирования тюрьмы игротехнические стражники охотнее берут взятки, шлеляются без дела, сбежать из тюрьмы становится легче.

- ❖ Порт: при недостаточном финансировании порта возможна задержка в прибытии кораблей с товаром, что приведет к ограничению ассортимента у торговцев или повышению цен.

Септимы необходимо вносить в специальную коробку в доме Ярла.

Стража финансируется ярлом. Выплата жалования стражнику является взаимодействием уровня *игрок-игрок*.

Торговцы и Контрабандисты

На игре присутствует мастерский торговец, который прибывает в порт раз в цикл по расписанию и проводит аукцион, на котором возможно приобрести различные товары по доступным ценам.

Также на игре присутствуют контрабандисты, которые могут достать нужный товар в обход пошлин и законов — то есть, дешевле, чем легальные торговцы. ***Все контрабандисты — игровые персонажи, а не игротехники.*** Расположение основной базы контрабандиста не является открытой информацией. Контрабандист может раз в цикл уплыть на базу и купить необходимое количество товаров, после чего привезти их в Рифтен. Контрабандист также может оставить заявку на получение редкого сюжетного предмета. Предмет можно будет выкупить на базе во время следующего заплыва.

Деньги

Как уже упоминалось ранее септимы на игры будут в виде **банкнот** с минимальным значением в **1 септим**. Банкноты будут представляться в номинале **1, 5, 20 и 100 септимов**.

Ниже представлены стартовые цены на некоторые товары, которые можно приобрести (цены представлены на стартовый цикл без учёта инфляции).

!!!Помните, что практически все расходники приобретаются на аукционе у торговца!!!

Товар/услуга	Цена/диапазон стартовых цен
Кружка пива/алкоголя	<i>3-5 септимов (нельзя торговать менее 2 септимов за кружку)</i>
Алхимический ингредиент	<i>2 септима</i>
Камень душ	<i>10 септимов</i>
Доход от бизнеса	<i>20-80 септимов</i>
Обслуживание стражи тюрьмы	<i>15 септимов</i>

Обслуживание порта	<i>10 септимов</i>
Алиби для содержащегося в тюрьме	<i>От 20 септимов в зависимости от тяжести преступления</i>
Материал для ремесла	<i>3 септима</i>

В связи с тем, что все персонажи уже достаточно давно проживают в Рифтене для торговли и оказания услуг между игроками советую отталкиваться от следующей информации:

1. Примерный капитал небогатого человека 1-5 септимов, зажиточного 10-20, Богатого больше 40 септимов. (это не все активы игроков на старте)

Скума	от 2 до 10 септимов
Убийство	Свыше 40 септимов
Еда, ночлег, безопасность	5-20 септимов
Девушка на ночь	10 септимов

Данные цены не запрещают игрокам выставять какие-то свои цены на товары и услуги.