

# Инструкция для посредников на игру «Последний союз: Туманные горизонты»

## Введение.

**Посредники** – мастера, которые постоянно находятся в игровых командах (в количестве 0.5-2 на одно поселение) и являются основным связующим звеном между игроками и мастерской командой. Посредников также называют «младшими мастерами». Посредники не имеют роли, а вместо прикида носят знак мастера (желтую повязку на голове или галстуком на шее) и рацию (если их хватило на всех). У посредников есть 2 основные задачи:

- создавать реакцию игрового мира на действия игроков;
- следить за выполнением правил игры.

Непосредственным начальством для посредника является **региональщик** региона, в котором находится команда посредника. Кроме региональщиков, на игре есть **специалисты**, отвечающие за различные куски правил, **мастера по народам, игротехники**, а также - **главмастер с заместителями**. Обо всех важных событиях, происходящих на полигоне, следует сообщать в **штаб игры**, собирающий и анализирующий всю информацию о ходе игры. Более подробно **иерархия МГ** описана ниже.

К сожалению, посредники появляются поздно и имеют заметно меньше возможностей для получения удовольствия от процесса подготовки игры, чем старшие мастера (хотя чем раньше посредник начнет участвовать в развитии сюжетных завязок для своей команды – тем будет лучше и ему, и игре). С другой стороны, они лишены возможности смотреть на игру с точки зрения персонажа. Эти недостатки компенсируются возможностями посредников, которыми полезно научиться пользоваться:

– реакцию игрового мира довольно часто можно задавать в форме словесной игры с игроком. При этом посредник должен быть способен придумать виртуальных персонажей, вписывающихся в игровой мир, от имени которых посредник выдает игроку информацию. Для тренировки посредник может попытаться представить, как он отыгрывал бы каждого персонажа из своей команды.

– несмотря на то, что решения региональщиков и прочих мастеров могут быть более авторитетными, чем решения посредников – существует множество ситуаций, в которых посреднику придется принимать решение самостоятельно, действуя в качестве полноценного мастера. Ситуации, в которых посредник обязан обратиться к какому-либо старшему мастеру, будут разобраны при обсуждении правил игры. Даже если посредник имеет указание по некоему вопросу обязательно обратиться к **региональщику** или **специалисту** – все равно крайне полезно предварительно выработать свой вариант решения проблемы – старшему мастеру гораздо проще одобрить или модифицировать предложение посредника, который лучше знает конкретную ситуацию, чем принимать решение с нуля. При этом решение посредника не обязано совпадать с решением другого посредника в аналогичной ситуации.

## Структура мастерской группы и технической группы

По всем игровым вопросам обращаться к региональщику. По вопросам игротехники – в соответствующие игротехнические локации. Задания для игротехников следует передавать через региональщиков. Вопросы по правилам следует адресовать специалистам или в штаб. По всем пожизненным вопросам обращаться к соответствующим людям в группе техподдержки или в штаб.

### 1. Схема регионов и региональных мастеров.

На полигоне существует 5 регионов. По каждому из них назначен региональщик (по возможности есть и заместители региональщиков). В задачу региональщика на полигоне входит руководство сюжетом в этом регионе на игре, полное отслеживание действий этих команд и взаимодействие с посредниками этих команд.

#### Регионы:

**Эриадор: север, региональщик – Линди.**

Эльфы: Линдон, Имладрис, Башенные холмы

Нумэнорцы: Аннуминас, Форност, Тарбад

Младшие люди: Бри, племя Белемира, Драконьи сказки, люди озера Локка

**Энедвайт: центр, региональщик - Паша Прудковский, помощник Вера Усова**

Нумэнорцы: Ангреност

Младшие люди: племена Рябины, Килхиса, Кень, Мекхер, Соун, Бир, халоны, горцы Белых гор

Гномы Кхазад-дума

**Гондор: региональщик - Радомир, заместители Хэлл, Wtz.**

Эльфы: Эдельлондэ

Нумэнорцы: Минас-Анор, Осгилиат, Минас-Итиль, Бэльфалас

Младшие люди: халетиды, друэдайн

**Харад: юг, региональщик - Нина Белявская, помощник Алексей Тверитин.**

Нумэнорцы: Умбар, Офир, земля Волка

Младшие люди: Архана, прочие харадрим

**Рованион: северо-восток, региональщик – Остинг.**

Эльфы: Лоринанд, свита Галадриэль, Эрин Гален (Зеленолесье)

Младшие люди: коневоды (гревтунги), род Медведя, истерлинги

## **2. Иерархическая схема взаимодействия мастеров на игре.**

### **Глав.мастер – Азрафэль.**

Зам.глав.мастера - Гоша Кантор.

Штаб (сбор и фильтрация информации) - отв. Костя Сорокин:

### **Сюжетный блок**

Мастера по развитию сюжета – Анариэль, Азрафэль, Гоша Кантор.

Региональщики (см. выше)

Посредники (см. позывные)

### **Блок моделирования**

Зам.глав.мастера по правилам моделирования - Паша Прудковский.

Специалисты по блокам правил:

Боевка - Ваня Корсар. Ване подчинены арбитры по боевке.

Магия эльфов, магия Слова и спецспособности - Гил-Галад, Азрафэль.

### **Позывные (список скорее всего будет сокращен)**

Валинор - базовая станция, штаб

Мандос - мертвятник

Азрафель - главмастер

Кантор - заместитель главмастера

Аданэт - Аданэт, мастер общей игротехники

Игротехника - заместитель Аданэт

Саурон - мастер по темной магии

Корнелиус - мастер по медицине

Корсар - мастер по боевке

Тёмный блок - Мордор

Молидеус - Молидеус

Йолаф - Йолаф

Медик - полигонный врач

Капитан – начальник милиции

Гондор - Региональщик Гондора

Хэлка - Зам. Региональщика

Бэльфалас

Минас Анор

Минас Итиль

Осгилиат

Халет - халетиды Бэльфаласа

Магия темная и темный культ - Гильдор, Анна Сперанская.

Территория – Орлик.

Культура и наука – Эльгаладна, Азрафэль.

Экономика - Гоша Кантор.

Умения - Паша Прудковский.

### **Игротехнический блок**

Общий игротехнический блок - Аданэт и ко.

Темный блок – Молидеус, Йолаф и JNM.

Мертвятник - Хэлка Ровенион, Шатовский.

Сюжетный мастер-игротехник – Кэт Бильбо, дислокация – Башенные Холмы.

### **Группа техподдержки**

Медицина: главный – Антон, Медик.

Милиция: Вадим Язвиков, Ярл.

Связь: Бтр, заместитель Владимир Шатовский.

Эвакуаторы (машины): Дядя Слава, Николай Шаплов.

Эдэльлондэ

Север - региональщик северного региона

Белемир – племя Белемира и Бри

Линдон

Аннуминас – Аннуминас и люди Озера

Форност

Имладрис

Тарбад

Эстельдор – Кэт Бильбо, Башенные Холмы и Эстельдор

Энедвайт - региональщик центрального региона

Мекхер – племена Кень и Мекхер

Бирсоун - племена Бира и Соун

Рябина – племена Рябины и Килхиса

Ангреност

Халоны

Нимрайс – Белые горы

Рованион - региональщик восточного региона

Медведь – род Медведя

Гревтунги - коневоды

Истерлинг  
Вастаки  
Зеленолесье – Эрин Гален  
Лоринанд – Лоринанд, отряд Галадриэли, Кхазад-Дум

Харад - региональщик южного региона  
Рыба Сом - помощник по Хараду  
Архана  
Арузани - Умбар  
Офир  
Земля Волка

### Правила радиообмена

1. Радиостанция - не телефон. Если даже ты не говоришь в неё, а просто случайно зажал тангенту (клавишу передачи), то никто другой уже ничего сказать не может. Носи радиостанцию так, чтобы исключить возможность случайного нажатия тангенты. При переноске антенна должна быть направлена вертикально, не должна касаться тела и желательна даже одежды, особенно при передаче. При разговоре лучше держать станцию повыше. Идеальное место для радиостанции - карман на плече, или на шнурке на шее.
2. Радиостанция - не телефон. Если кто-то говорит в канале, а ты пытаешься выйти на передачу одновременно - слышно не будет никого из вас.
3. Радиостанция - не телефон. Помехи случаются. Говори чётко, ясно, разборчиво и по возможности кратко.
4. Радиостанция - не телефон. Когда закончил сообщение и ждёшь ответа, пользуйся словом «Приём».
5. Радиостанция - не телефон. Если нет гарнитуры - то слышно то, что передают тебе. И даже если есть гарнитура - то, что ты говоришь – в любом случае слышно игрокам. Поэтому осуществляя хоть сколь-нибудь важную передачу, обязательно удались от игроков на безопасное расстояние. Если это займёт время, так и скажи в эфир: "Подождите, рядом игроки". Отойдите в сторону, и вызови абонента, с которым хотел говорить: "Такой-то такому, слушаю". Если уши устали от гарнитуры, хочется сделать перерыв - уйди в радиопазу и выключи радио. Или отключи гарнитуру от радиации, поставь динамик на минимальную громкость, чтобы еле-еле слышать эфир, и выключай громкость совсем, как только рядом окажется кто-то из игроков на расстоянии, на котором можно хоть краем уха услышать переговоры.
6. Радиостанция - не телефон. Прежде чем ответить, делай паузу 1-2 секунды, чтобы в случае необходимости другой абонент мог вклиниться в разговор.
7. Порядок начала связи у нас бывает только один:
  - a. Сделать паузу, чтобы убедиться, что канал свободен.
  - b. Нажать тангенту. Сосчитать мысленно «один-два».
  - c. Назвать позывной ВЫЗЫВАЕМОЙ станции. В случае плохой связи можно повторить вызываемый позывной дважды.
  - d. Назвать СВОЙ позывной в дательном (кому-чему) падеже. Перед ним можно добавить слово «ответь».
  - e. Сказать «Приём».
  - f. Сосчитать мысленно «один-два». Отпустить тангенту.
  - g. Если в течении 3-4 секунд вызываемый не ответил, допустимо повторить процедуру с пункта а.*Правильный пример начала связи: «Мандос, Ман-дос, ответь Рованиону, приём», - посредник Рованиона вызывает мертвятник.*
8. Порядок ответа на вызов тоже бывает только один:
  - a. Сделать паузу, чтобы убедиться, что канал свободен.
  - b. Нажать тангенту. Сосчитать мысленно «один-два».
  - c. Назвать позывной того, кто ВЫЗЫВАЛ (не свой), можно два раза при плохой связи. При хорошей связи можно вообще пропустить этот пункт.
  - d. Назвать СВОЙ позывной.
  - e. Сказать «Слушает», «В канале», либо «На приёме».
  - f. Сосчитать мысленно «один-два». Отпустить тангенту.*Правильный ответ на пример из п.4: «Рованион, Мандос слушает» - мертвятник ответил и ждёт сообщения от посредника Рованиона. Либо просто «Мандос слушает» - при хорошей связи также будет корректно.*
9. Сообщения передавай чётко, ясно, и не более чем 10-15 секунд. Заканчивай сообщение фразой «Как понял, приём.» Если услышал в свой адрес такую фразу, подтверди приём сообщения «Принято. Приём.», или «Повтори полностью. Приём», или «Уточни такой-то момент. Приём».
10. Когда заканчиваешь связь, обязательно скажи «Конец связи», «Ноль», или «Отбой». Обычно это говорит тот, кто начинал связь после получения подтверждения нормального приёма сообщения.
11. Если нужно на некоторое время выпасть из радиообмена, сообщи об этом на базовую станцию, кто, и на какое время выпадает из эфира. Пример: «*Валинор. Харад пауза десять минут. Как поняли? Приём.*» Важно - не забыть включиться обратно. Если задерживаетесь сильно дольше заявленного времени - включитесь и сообщите, на сколько ещё вы в радиопазуе.

12. Бывает ситуация, когда база не слышит, но слышит кто-то из соседей. В этом случае можно обратиться с просьбой передать что-то в центр, и при первой возможности сменить батарейки.
13. Старайся передавать информацию в центр, а не непосредственно соседям. Принятая у нас схема связи подразумевает активное использование центрального передатчика.
14. Если в паузу сеанса слышишь слово «Брейк» - значит надо прервать обмен и слушать экстренную информацию.
15. Если в паузу вашего сеанса слышишь «ПОЗЫВНОЙ», помолчи – надо прервать дальнейший обмен, будет экстренная информация или уточнение.

#### **Рекомендации посредникам или Что гласит народная мудрость.**

1. Не паникуй. Береги чужие и свои нервы.
2. Всегда носи с собой рацию, комплект документации (включая чистую бумагу и бланки), ручки, кубик, ножницы, часы, личную аптечку и здравый смысл.
3. Ешь горячее не меньше 2-х раз в день. Спи в тепле в сухой одежде/спальнике не менее 6-ти часов в сутки. Выполняй правила гигиены. Почувствовал себя плохо – к медикам.
4. Передвигайся ШАГОМ, кроме самых крайних и экстренных случаев.
5. Не уверен – задай вопрос по рации, нет связи – отложи решение вопроса, не можешь откладывать принятие решения – решай сам и сразу как сможешь доложи начальству.
6. Никогда не спорь с другим мастером на глазах у игроков.
7. Раз в сутки не забудь сменить батарейки в рации. Выполняй правила радиосвязи как можно старательней и точней.
8. В случае реальной травмы у кого-либо немедленно вызывай медиков по рации и выполняй их указания.
9. Не болтай лишнего, слишком много информации известной тебе является закрытой. Не делай прямых подсказок игрокам без разрешения мастера.
10. Помоги другому посреднику, если он об этом просит. Если помощь нужна тебе, попроси о ней другого посредника, региональщика, мастера.
11. Подготовься к эффекту «третьего дня». (На третий игровой день у игроков и мастеров накопившаяся усталость выливается в конфликты, дурацкие травмы и т.д.)
12. Хорошо подготовь к игре походное снаряжение.

#### **Инструкция по использованию блоков правил.**

В этом разделе будут разобраны неочевидные или закрытые части правил моделирования. Посредник, прочитавший данный текст, должен быть способен принять решение по любому спорному вопросу, касающемуся правил. *Случаи, в которых следует связаться с кем-то из старших мастеров, выделены жирным курсивом.* Данную инструкцию, а также правила игры следует прочесть не менее 2-х раз – первый раз, чтобы уяснить общие положения и систему правил, второй раз – подробно и внимательно, обращая внимания на тонкости и нюансы. После этого, но не раньше, можно задавать вопросы.

Если кратко, *правила игры* состоят из следующих блоков:

1. **Боевая система** (в свою очередь состоит из боевки обычной и отрядной). Доступна всем. Прописана достаточно формально, отрядная боевка сильно связана с правилами по территориям и экономике. В случае возникновения вопросов следует обращаться к мастеру по боевке – Корсару, или к мастеру по правилам – Паше. Закрытых частей – нет.

2. **Магия**. Состоит из магии Слова и темной магии. Магия Слова – доступна всем, но описана очень неформально, для ее использования и трактовки требуется очень хорошее понимание законов мира Толкина. Мастер по магии Слова и «светлым» спецспособностям – Гил (Александр Юрченко). Темная магия – доступна только небольшому числу темных магов, прописана формально. В случае возникновения вопросов по ней обращаться к мастерам по темной магии и темным культам Гильдору и Анне Сперанской. Закрытые части – полный текст по магии Слова для волшебных существ, правила темной магии для темных магов и правила гоэтических и физических поединков. Информация о свойствах артефактов и возможностях научных исследований хранится в штабе игры. Любые вопросы по работе магии можно также адресовать Азрафэль.

3. **Экономика**. Состоит из микроэкономики и макроэкономики. Микроэкономика доступна всем и особо не моделируется, оставаясь на усмотрение игроков и посредников. Макроэкономика доступна в основном государственным деятелям и прочим капитанам команд, и прописана формально. Связана с правилами по боевке, культуре, территориям. Вопросы по экономике адресовать Гоше. В полужакрытой части - информация, доступная только отдельным игрокам, о раскладках доходов и цен.

4. **Правила по территориям**. Уровень формализации – средний. Основаны на не очень строгой процедуре определения статуса территории, зависящей как от боевых действий, так и от состояния культуры персонажей.

Посредникам следует научиться замечать признаки того, что статус территории начинает изменяться. Вопросы задавать мастеру по территориям – Орлику, или Паше. Закрытых правил нет.

5. **Правила по культуре.** Неформализуемый, но очень важный параметр, влияющий на боевку, территории, экономику и правила по умениям. Посредникам следует научиться приблизительно определять состояние культуры своего народа, в спорных случаях задавая вопросы региональщикам, мастеру по культуре – Эльгаладне, или Азрафэль. Закрытых правил нет.

6. **Правила по навыкам.** Формальные правила, требующие, однако, отыгрыша своих навыков, оценка качества отыгрыша – дело посредника. Различные навыки задействованы практически во всех прочих правилах. В случае вопросов обращаться к Паше. Закрытая часть – содержание 3-го уровня навыков, решение о выдаче 3-го уровня принимают региональщики.

7. **Правила по целительству** – формальные правила по отдельному навыку, не связанные с прочими блоками. Все вопросы адресовать Корнелиусу, полная версия правил доступна только лекарям.

8. **Демография.** Частные правила, находящиеся в зависимости от культуры и использующиеся в первую очередь в мертвятнике.

9. **Бонусы младших людей.** Частные правила, доступные только отдельным народам младших людей. Спорные вопросы адресовать Паше.

## **Боевые правила.**

### **Хиты.**

Посреднику следует приблизительно знать количество хитов у персонажей, рядом с которыми он находится. В случае грубого нарушения со стороны игрока в подсчете своих хитов посреднику следует отправить его в мертвятник, сделав в его аусвайсе пометку «Персонаж мертв».

Все полукровки, имеющие какой-либо процент нумэморской крови, по всем разделам правил трактуются как младшие люди (за исключением редких персонажей, чьи ТТХ особо оговорены в их аусвайсе).

Хиты игротехов темного блока (у них должен быть аусвайс игротеха) – дело мастеров темного блока. **В случае сомнений в правомерности действий игротеха ТБ просьба выяснить его имя и задание и задать уточняющий вопрос Молидеусу или Йолафу.**

### **Оружие.**

Если посредник замечает у персонажа оружие, не имеющее чипа о допуске в игру или вызывающее у посредника сомнения в его гуманности, его следует забрать у игрока на предмет демонстрации мастеру по оружию. Если игрок не готов отдать свое оружие – следует запретить игроку участие в боевых действиях до тех пор, пока игрок не покажет свое оружие своему посреднику или мастеру по боевке, сделав об этом пометку в аусвайсе. Особое внимание следует уделить стрелам – при необходимости опасные экземпляры можно просто сломать.

В случае если у игрока на костюме белое пятно, оставленное стрелой с мелом, посреднику следует обратить внимание игрока на это и, выслушав объяснения игрока, принять одно из двух решений: попросить игрока почистить пятно или засчитать ему ранение на 2 хита.

### **Доспехи.**

Если на игроке видна неантуражная защита (стеганка, или неаутентичный доспех), следует попросить его как-то изменить это состояние прикида.

### **Щиты.**

Если игрок без шлема держит щит наизготовку – следует напомнить ему, что это запрещено (полезно также поинтересоваться у него, есть ли у него 1-й уровень навыка «воин»), при необходимости можно вручить ему мастерскую болезнь превентивно. При первой же попытке защититься щитом от удара – сообщить игроку, что он получил тяжелую рану.

### **Ранения и смерть.**

Раненым персонажам полезно напоминать, что раны сами по себе не заживают, а лечение их возможно лишь в палатах исцеления или походных госпиталях.

### **Отравления и яды**

См. описание навыка «отравитель».

### **Плен.**

Необходимо отслеживать состояние всех персонажей, попавших в плен. Если у посредника есть сомнения в нормальном физическом или психическом состоянии пленника – следует немедленно вывести игрока из игры, дать ему отдохнуть в неигровых условиях, либо вызвать медиков или отправить человека (при необходимости - с

сопровождающим) к медикам или в мертвятник. Следует проверять состояние персонажей, связанных по жизни, и требовать их перевязать через 20 минут для восстановления кровообращения.

Персонажам, проведенным в плену более 4 часов, следует напомнить о том, что они имеют возможность умереть, если им надоело их положение. *Если пленник умирает в присутствии темного мага – то следует выяснить у темного мага, не связал ли он душу пленника какой-то магией, а после этого связаться с мастером по темной магии для выяснения посмертной судьбы пленника.*

#### **Палачи и пытки.**

Если персонаж, не являющийся палачом, пытается пытать пленника – пленник умирает сразу же.

Если персонаж, имеющий навык палача, пытает пленника, следует сделать следующее:

- выяснить у палача схему предполагаемых пыток и потребовать их изменить, если посредник опасается за состояние пленника;

- бросить кубик и добавить к этому числу модификатор, равный 1 для нумэнорцев и гномов, и 3 – для эльфов. Полученное число определяет количество пыток, после которых персонаж обязан говорить правду. Сообщить это число пленнику.

- отслеживать процесс пыток до тех пор, пока пленник не умрет или не расколется. Если пленник выжил – следует выяснить у него, какие из своих навыков (по числу совершенных пыток) он потерял – и сделать об этом запись в ауспайсе пленника.

#### **Отряды и сражения.**

Отрядная боевка – важная часть боевой системы, рассчитанная на ограничение возникновения на игре тупой маньячки. Отряды имеют преимущество на фоне прочих персонажей: при встрече с ним одиночные персонажи или члены неорганизованной толпы имеют ровно 1 хит. Следует всячески отслеживать выполнение этого правила.

С другой стороны, отряды имеют ряд ограничений. В случае нарушения этих ограничений посредник обязан расформировать отряд, потребовав у его командира отрядный сертификат.

При формировании отряда посредник совершает следующие действия:

- выясняет, имеет ли командир отряда навык командования (2-й уровень навыка «военный»);
- просит командира перечислить все ограничения, которые должен соблюдать отряд, и правила начала сражения, при необходимости – напоминает их командиру и проверяет, запомнил ли он их;
- проверяет наличие флага;
- проверяет возможность формирования отряда на данной территории;
- получает плату за формирование отряда (см. про макроресурс в правилах по экономике);
- проверяет наличие шлемов у всех членов отряда;
- проверяет наличие отрядных знаков у всех членов отряда, при необходимости – выдает их;
- через 30 минут после поступления заявки на формирование отряда выдает командиру отрядный сертификат, записывает в него тип отряда, пункт формирования и особые свойства отряда (если они есть, например, тяжелый отряд, имеющий в своем составе коневодов или истерлингов, не обязан останавливаться на 15 минут около каждого населенного пункта, а мобильный – может его обойти без разрешения правителя).

Для формирования гарнизона достаточно наличие отрядных знаков и шлемов.

*О перемещениях отрядов и планирующихся сражениях полезно сообщать мастеру по боевке или в штаб – для своевременного появления арбитров по боевке.*

#### **Город.**

С точки зрения моделирования, мирный город – особая территория, подчиняющаяся различным дополнительным правилам, некоторые из которых предполагаются «по умолчанию». Во-первых, на территории города (но не крепости) не действуют преимущества отрядов (считаем, что в городе невозможно вести войну по правилам боевого искусства). Во-вторых, в ночное время (2.00-10.00) проникновение на территорию города возможно только с разрешения местных жителей (это касается и подземных ходов, и разведчиков). В-третьих, если у города есть дополнительные ворота – то процедура прохода через них для местных жителей обычно упрощена, тогда как чужаки могут пройти через них только с разрешения стражи (если она есть) или местного жителя.

#### **Крепости.**

Важное нововведение: штурмуемая крепость, на территории которой возможна тяжелая боевка, и мирный город, в котором отрядная боевка вообще невозможна, пространственно разделены. Это сделано в первую очередь из соображений безопасности, но не только. Захват крепости имеет для вражеской стороны два смысла, помимо уничтожения персонажей противника: изменение статуса территории и получение с нее экономического дохода. Для получения дохода достаточно взять крепость и водрузить над нею свой флаг. Но для изменения статуса территории

необходимо навести свой порядок в городе – т.е. не уничтожить все население (в этом случае и дохода не будет), а заставить его жить по новым законам (возможно – начать использовать новый язык и т.д.) Удалось ли захватчикам установить новый порядок в городе и изменить статус территории – решает посредник на основании своего собственного субъективного мнения. Например, если в захваченном городе время от времени случаются нападения на захватчиков, а в таверне отказываются принимать их деньги – вряд ли территория сменит свой статус. ***О всяком изменении статуса территории необходимо сообщать региональцику и в штаб.***

#### **Подземные ходы.**

Подземные ходы – специфическая возможность в рамках игры, предполагающая неигровое взаимодействие игроков, поэтому не следует поощрять их использование. Посреднику следует иметь список всех лиц, знающих секрет подземного хода или отмечать это знание в аусвайсах игроков. В случае постоянного использования подземного хода посредник может принять решение о превращении подземного хода во всем известные дополнительные ворота в город.

#### **Осады.**

***В случае начала осады посреднику следует засесть время начала осады и сообщить об этом в штаб.*** В дальнейшем посредник принимает решение об ухудшении состояния города в течение осады. Если город не является портом (который блокировать невозможно), то через 30 минут после осады начинает падать доход в данном экономическом цикле, а через 3 часа в городе силами посредника начинают возникать болезни и случаи смерти от голода (возможно, в этом случае в городе появится игротехническая Смерть). В случае если в городе находится слишком много не-местных жителей, или к посреднику подошел диверсант 2-го уровня, сообщивший, что он занимается диверсионной деятельностью – то время появления негативных последствий осады сокращается.

#### **Осадное вооружение.**

В случае использования осадных сооружений следует выяснить, к какому мобильному отряду оно приписано и есть ли в отряде инженер 2-го уровня.

### **Правила по магии.**

Магия разделяется на собственно магию, приводящую к изменениям в реальном мире, и гоэтею – иллюзии, работу с сознанием персонажа. Под гоэтеей понимаются иллюзии, осанвэ (передача мыслей), мыслепоткрытие и влияние на разум. Иллюзии могут причинить реальный вред – болезнь или потерю хитов. Магические существа, такие как эльфы, гномы, Саурон никогда не спутают гоэтею с реальностью.

Важно помнить, что многие одинаково выглядящие эффекты имеют разное происхождение. Например, проявление «гипнотических способностей» (слова Толкина об Арагорне) и темной магии могут выглядеть одинаково, но при этом иметь совершенно разную природу и направленность.

Существует 2 части магии: формализуемая Темная магия и неформализуемая магия Слова. Все остальные случаи: шаманы, спецспособности считаются пограничными явлениями.

Магия основана на иерархическом принципе: существо, стоящее выше по иерархической лестнице, имеет больше прав и возможностей. Однако следует учитывать, что упомянутая иерархия – это иерархия не групп (родов, рас, племен и т.д.), а личностей. Принадлежность существа к какой-либо группе дает ему определенные базовые преимущества, и, в общем случае Айнур стоит выше эльфов, эльф – выше нумэнорца, нумэнорец – выше младших людей. Гномы в иерархии приравнены к эльфам. Темные образуют свою иерархию, на главном месте которой находится Саурон, затем назгулы, затем маги, затем жрецы, затем обычные люди.

Однако в каждом конкретном случае местоположение существа в иерархии относительно других, и, соответственно, его магические возможности, могут этому «общему случаю» не соответствовать. Так, например Слово хозяина дома может оказаться весомее Слова гостя, даже если он сам – из младших людей, а гость – нумэнорский лорд, Слово мужа человека обычно весомее Слова жены-эльфийки, и т.д.

Магические взаимодействия, особенно Право Слова ("у кого Слово сильнее") определяется следующими параметрами:

- статусом персонажа (король-вассал, у кого вассал, мужчина-женщина и т.п., подробнее см. "Статусы");
- местом действия (правитель собственной территории, если его власть прочна – нет культурного влияния других, обладает большими правами, чем пришелец);
- история взаимодействия персонажей (если род неких людей бился с назгулом или балрогом издавна, то представитель этого рода имеет право на Слово, в данном случае имеет право на схватку; или если некий род давал ранее клятву служить роду такого-то короля, то король может напомнить им об этом, в случае отказа – проклясть), и т.п.

С другой стороны, очевидно, что вероломный король, отказывающийся защищать вассалов и вершащий неправый суд, хозяин, чей дом неопрятен и негостеприимен, муж, изменяющий жене - теряют Право. Можно сказать, что Право дается существу, только если он достойно исполняет обязанности.

Это положение не касается черных магов и жрецов – они являются узурпаторами истинного Право и получают свою магическую власть «незаконно».

Системные ограничения магии: нет мгновенных убийств/разрушений, нет дистанционной автоматической «порчи». Так же нельзя магией изменить убеждения человека, сделать его «темным» или «светлым».

#### **Магические существа.**

На игре существует несколько разновидностей магических существ. Это эльфы, гномы, духи территорий, нежить телесная (зомби, они же умруны), нежить нетелесная (призраки, из которых самыми сильными являются назгулы), Айнур (Саурон и Том Бомбадил).

Эти существа обладают разного рода специальными способностями.

**Эльфы.** На своей территории они могут осуществлять любые действия. На чужих территориях их волшебство ограничивается: гоэтеей, сокрытием, раздачей гейсов (запретов) тем, кто вступит с ними в контакт.

**Гоэтея.** Любой эльф на любой территории, кроме темной-волшебной и черных храмов, может в спокойной обстановке после 10 минут общения с игроком или группой игроков описать любую иллюзию, и они обязаны воспринимать ее как реальность. Фактически это миниатюрная словеска с эльфом-мастером. Нахождение в иллюзии может принести физический вред, если эльф того хочет. В этом случае необходимо присутствие посредника, который определяет, насколько иллюзия убедительна.

Это правило работает с исключениями: на игре существуют персонажи, которые не подвержены эльфийской иллюзии. Эта способность отмечена в аусвайсе игрока или в особом сертификате.

На своих волшебных территориях эльфы могут плести иллюзии без ограничений. Однако для причинения физического вреда также нужен мастер.

**Сокрытие эльфа.** Любой эльф на любой территории, кроме темной волшебной и черных храмов, может спрятаться и стать незаметным. Сокрытие моделируется отходом эльфа в лес, приседанием и натягиванием плаща на голову. Перемещаться при этом нельзя! Скрыться на территории поселения, города, крепости невозможно! Это правило не работает для военных отрядов. Эльф становится видимым, как только он активно задвигается или начнет боевые действия (в т.ч. и натягивание лука).

На полигоне присутствуют персонажи, могущие найти сокрытого эльфа. Эта способность отмечена в аусвайсе игрока или в особом мастерском сертификате.

**Гномы.** Способны делать на своих территориях все, что захотят. Их главная особенность – умение создавать артефакты. Обладают также строительными навыками, могут построить крепость 3-го уровня.

**Духи территорий.** Привязаны к своим территориям и не могут за них выходить. Могут запутывать, удерживать и пр. Обладают способностью к созданию иллюзий, но не могут причинять физический вред.

**Нежить.** При поднятии нежити маг обязан ему дать сертификат с объяснением его свойств. Сертификаты, заверенные подписью посредником, могут быть выданы магу заранее или же выписаны по факту колдовства.

**Зомби (умруны).** Получаются только в результате черного колдовства. Имеют столько хитов, сколько имел персонаж при жизни (с учетом доспехов). Потеряв все хиты, падает. Однако если ему не сказать «добиваю», встает через 15 минут с той же базой хитов, что и при жизни, и опять все сначала.

**Призраки.** Обязаны носить на лице вуаль. Описывает эффект своего воздействия словами, например «Вы видите призрак, распространяющий ужас». Распространяют вокруг себя ауру ужаса на 5 метров по радиусу. Все, оказавшиеся в радиусе, убегают либо бросают оружие и садятся на землю. Двигаться начинают только после того, как оказались вне зоны воздействия призрака. Также призрак может прикосновением руки или ударом оружия тяжело ранить (в 0 хитов) персонажа. Убивается призрак обычным оружием, по той базе хитов, что была у него при жизни, доспешные хиты не считаются.

Посредник может дать любому игроку возможность не бояться призрака конкретно в данный момент. Для этого посредник прикасается к плечу игрока и говорит ему тихо: «сейчас ты можешь побороть страх перед этим призраком». Постоянно действующую способность не бояться призраков может дать мастер по магии или региональщик, **посредник при желании может обратить внимание этих мастеров на игрока.**

**Назгулы.** Могут иметь разное количество хитов и немного разные характеристики в зависимости от ситуации. Игротехники.

**Айнур.** Игротехники.

**Том Бомбадил** имеет свою локацию, в пределах ее он всемогущ. Не выходит за пределы своей локации.

Саурон. Возможности сильно меняются в зависимости от ситуации.

### **Темная магия.**

Темная магия наиболее механистична и формальна. Люди, за исключением врожденных способностей (как у Бэрна и друэдайн) или наличия эльфийской крови (род Эльроса) магией владеть не могут. Они пользуются силой Саурана, что отражается и на их фэа.

У каждого мага есть свой артефакт – вместилище силы и символ его служения Повелителю Тьмы, Holy Symbol. Этот символ маг получает в процессе своего посвящения в маги от старшего мага (есть и другие варианты получения символа). Символ связан не только с магией, но и с жизнью владельца. Каждый маг должен носить на себе (своей одежде, на шее, в кармане) свой Holy Symbol, который он получил в процессе посвящения. Этот символ нейтральный по смысловому содержанию: листок, украшение, и ни в коем случае не навевает дурные ассоциации (череп не подходит). Холи-символ обеспечивается либо мастерами, либо самим игроком – при условии предоставления его мастерам до игры. Каждый холи-символ рассматривается как артефакт: на него приклеивают бирочку с номером и заносят в базу артефактов.

Утрата холи-символа ведет к магической болезни или даже смерти мага. ***Об утрате магом холи-символа по любой причине следует немедленно сообщить мастерам по темной магии.***

Существует «плата» за возможность пользования магией, выражаемая в том, что у мага есть недостатки: он не может общаться с эльфами, или он должен раз в цикл час проводить в своей палатке, и т.п. Недостатки прописываются в аусвайс мастером по магии. Особенно нужно следить за общением темного мага и эльфов.

Магические действия можно совершить заклинанием или ритуалом. При ритуале обязательно присутствует мастер-посредник, проверяя правильность ритуала. ***О начале и конце каждого ритуала следует сообщать мастеру по магии, и тем более - в случае неясности эффекта или разработке нового ритуала.***

Заклинания подтверждаются сертификатом. Посредник выдает магу сертификаты в начале каждого экономического цикла. Сертификаты не накапливаются. Заклинание не нужно учить, магу достаточно совершить минимальное физическое действие (разлить воду из пузырька, сжечь бумажку) и огласить эффект заклинания. Особое внимание следует уделить наличию черного наречия в ритуалах и по возможности – в заклинаниях (подробнее о заклинаниях и ритуалах см. в отдельных текстах по темной магии).

У каждого инициированного мага существует круг «своих» подчиненных: это ученики и инициированные им маги, более низкого или равного уровня. К «своим» маг может применять без ограничений гоэтические (ментальные) заклинания, а также в случае неповиновения карать любой магической болезнью на время (и снимать либо замедлять ее действие, соответственно). Также вышестоящий маг имеет право отбирать временно или навсегда холи-символы инициированных им магов. Наказывать можно также в случае отказа от осанвэ.

Структура сетевая: маги нижних уровней и ученики служат конкретному магу и выполняют его приказы. Вышестоящий посторонний маг должен обращаться к начальнику младших магов, а не непосредственно к ним самим. Маг или ученик, выполняющий приказ мага, защищен от гоэтических заклинаний другого мага того же уровня.

Однако, если маг-начальник мертв, то его подчиненных способен захватить «под себя» любой маг более высокого уровня и иметь над ними такую же власть, как и посвящавший. Для этого нужен ритуал – типа вторичной инициации. Без инициации возможно только разовое использование или наказание.

***Все существа для мага разделяются по сопротивляемости к заклинаниям.***

Наименьшей сопротивляемостью обладают вассалы Саурана и их слуги. Точно можно определить: собственных поданных мага; поданных правителя, про которого магу точно известно, что он – темный (например, темный маг более высокого уровня); темных жрецов.

В остальных случаях считается, что если на данной территории стоит черный храм (черным храмом считается любой храм с человеческими жертвоприношениями), то все жители данной территории являются слугами Саурана и подвержены действию черной магии в наибольшей степени. «Тайные» договора с Саураном в данной системе не способствуют увеличению влияния черной магии на этих людей.

Далее по сопротивляемости идут люди не-темные; нумэнорцы; магические существа (эльфы, гномы) и люди с кровью Эльроса. Если сам маг чистокровный нумэнорец, он может действовать магией на нумэнорцев «нейтральных» территорий точно так же, как и на обычных людей. Обратите внимание: нумэнорцы, на территориях которых построены черные храмы, подвержены черной магии точно так же, как и любые обитатели темных территорий!

Любое действие мага, в особенности гоэтическое (ментальное), может быть оспорено существом сильной волей и добрыми намерениями – эльфами или наиболее могучими нумэнорцами. В отдельных случаях оспорить действия мага может правитель, вождь или шаман территории, на которой происходит действие. Некоторые противники могут и сами вызвать мага на магический или физический поединок (см. правила по гоэтическим поединкам).

### **Взаимодействие темной и светлой магии.**

Возможности светлой магии - обычно право вступить в физический поединок с темным магом несмотря на его заклинания. Для того, чтобы определять возможность поединка, предлагается условная схема, позволяющая оценивать эффект встречи темного мага и представителя светлой стороны. Она работает не жестко, и игрокам в форме цифр ни в коем случае не показывается - однако мастера и посредники должны иметь возможность на глазок прикинуть результат встречи по этой схеме. По умолчанию, каждому представителю темной и светлой стороны приписывается уровень "силы" их воли:

1 - жрецы Саурана и маги 1-го уровня; 2 - темные маги 2-3 уровня, эмиссары-игротехники Мордора; 3 - назгулы; 4 - Саурон.	1 - нумэнорцы; 2 - волшебные существа (эльфы и гномы).
---	---

Поединок возможен, если уровень вызывающей (обычно светлой) стороны не меньше уровня темной. В случае если уровень светлой стороны на 1 меньше - назгулы и Саурон вступают в поединок, но их противник теряет все хиты после одного их удара или одного попадания по ним.

Однако свой показатель может быть модифицирован наличием особого статуса. Каждый пункт дает +1. Наличие статуса должно быть явно обозначено при вызове на поединок - этого требуют правила по магии Слова:

- 1). Своя (или союзная) территория;
- 2). Лорд или командир, защищающий своих людей;
- 3). Защита своего лорда;
- 4). Приказ (отданный своим сюзереном) или клятва. Частный случай: сакральный король фактически имеет аналогичные права, данные ему свыше.

Примеры (условные):

- 1). Хуан против Саурана.

Хуан – волшебное существо (2) + защищает хозяйку (+1) + действует по ее приказу (+1) = 4

- 2). Глорфиндель против Ангмарца

Глорфиндель (2) + защита своих союзников = 3

Ангамарец решил не рисковать.

- 3). Глорфиндель на переправе

Глорфиндель (2) + своя земля (+1) + защита хоббитов, ему доверившихся (+1) + приказ Элронда (+1) = 5

Следствие - 9 назгулов разогнано нафиг

### **Магия Слова.**

Самая неформализованная часть правил по магии. В мире Арды слово не просто колебания воздуха, оно что-то значит, особенно как, кем и когда оно произнесено. Так же будет и на игре.

Для начала рассмотрим кельтские понятия гейса и альгейса. Это ритуальные запреты либо предписания какого-либо действия. Например, король Бран никогда не спрашивает дороги (запрет, гейс), и всегда въезжает в Тару на белом коне (предписание, альгейс). Гейсы накладываются на правителей и других сакральных персонажей кельтов. Их накладывают либо сами люди, либо сакральные персонажи – друиды или сиды. Нарушение гейса влечет за собой всякие несчастья – до смерти. Гейсы могут принадлежать не только человеку или магическому существу, но и местности, и вещи.

У Толкина нет явной системы гейсов, но действие слов таково, что этой системой можно описать большинство странных, судьбоносных действий. Произнося Слово, персонажи Толкина обрекают себя на некоторую судьбу, на связь своей судьбы с кем-то или с чем-то. Моделировать связь игротехником за плечом мы не будем, но можно формализовать его в игротехнических целях как Слово (называть Слово гейсами не будем – у этого слова иной контекст и ассоциации). По сути дела Слово представляет собой выраженную вербально связь произносящего с тем, к кому или чему оно направлено. Слово обязательно обладает обратным эффектом и делает произносящего в чем-то уязвимее: Саурон сделал Кольцо Власти и стал могущественнее в мире материи, однако более уязвимым – ибо Кольцо можно было разрушить.

Соответственно, Слово обладает рядом формализованных характеристик, которые известны игрокам. Например, понятно, какими характеристиками должна обладать Клятва – словом-ключом «клянусь», словами на родном языке, временными рамками и условиями выполнения, именами свидетелей клятвы – высшей клятвой будет клятва с именем Единого. Другие Слова формализовать сложнее – например, совет. Информация к размышлению: критериями совета может быть непротиворечивость, повелительное наклонение, слова "можешь", "должен", "я бы на твоём месте", "следует", "попробуй". Главное: признаками Слова не может быть только одно слово-ключ, нужна совокупность

признаков, чтобы можно было поймать на Слове, буквально «схватить» невольно вырвавшуюся формулировку, иначе систему Слова можно будет слишком часто обходить.

Слово плавно перетекает на властные иерархии (власть – возможность большего Слова), а также на магию. Таким образом, между магией и не-магией есть разница, но нет четкой границы, как, собственно, и в текстах Толкина. При такой системе каждый человек, вне зависимости от его расы, пола, магических возможностей и места в социуме и других иерархиях может теоретически повлиять на судьбы мира, поймав на Слове кого-то из великих, или сказав Слово, или связав свою судьбу посредством Слова с великими событиями.

Важно обратить внимание, что Слово – это всегда система с обратным действием! Причем, чем более велик человек (или эльф, или майя), тем большие последствия, в т.ч. и для него самого, вызовет сказанное им Слово. Вон Тингол как-то раз послал смертного за Сильмариллем, и что вышло...

Волшебные существа могут быть втянуты в Слово, в судьбу, против своей воли, если вступят с человеком в личные отношения (откроются ему). Человек может «поймать» волшебное существо (да по сути кого угодно) на Слове, зафиксировав его фразой «Ты сказал». И некоторые люди это знают...

Примечание: те, кого эльфы называют Друзьями Эльфов, как правило, вошли в судьбу эльфов – это даже не личное обязательство, это Слово всего народа эльфов по отношению к Другу Эльфов, и **все** эльфы об этом знают. Друг Эльфов не берется из ниоткуда. Это человек, взявший на себя (возможно, не вполне представляя всю сложность задачи) некую миссию либо давший клятву. Фродо, например – Друг Эльфов. Или – Хурин через отношения с Тургоном. Когда Тургон нарушил Слово, не пустив Хурина в Гондолин, Гондолин и рухнул.

В общем случае Слово, как часть Магии Слова, должно иметь следующую структуру:

1. Поименование говорящего
2. Поименование объекта
3. Декларация права
4. Желаемый результат

Разберем составные части подробнее.

**1. Поименование говорящего.** Тот, кто говорит Слово, обязан представиться. При этом он может не называть своего истинного имени, но имя, которое он назвал, должно отражать истинные деяния или перманентно или временно присущие персонажу особенности. Можно привести в пример представление Бильбо: «Я – друг медведей и гость орлов. Находящий кольца, Приносящий счастье, Ездок на бочках».

**2. Поименование объекта.** Вне магических территорий Слово может применяться только к тем существам, чье имя известно. Если имя неизвестно, но известны деяния, произносящий Слово может дать имя заклинаемому существу на своем родном языке. Имя должно отражать деяния или присущие персонажу особенности: так Фэанор назвал Мэлькора «Морготом», то есть «черным Врагом», кем он и являлся. «Говорящие» имена на русском языке вроде Вышеслава или Громобоя допустимы в том случае, если родным языком имядателя на игре является общий язык. При назывании имени имядатель должен расшифровать его на русский язык: «Морготом нарекаю тебя, черным Врагом мира»... Собственно, имянаречение также является Словом.

**3. Декларация права.** Говорящий Слово должен объяснить, почему он имеет право говорить то, что говорит. «Я, имярек, *хозяин этой земли*, говорю тебе...». Часто декларация права может сочетаться с представлением: «Ты не пройдешь. Я – *служитель Тайного Огня, обладатель пламени Анора*. Ты не пройдешь. Темный огонь тебе не поможет, пламя Удуна. Возвращайся в Тень! Ты не пройдешь!».

**4. Желаемый результат.** Результат воздействия Магии Слова должен быть сформулирован максимально конкретно и осуществим в рамках игры: «Ты не пройдешь!».

Можно выделить несколько типов Слова. Формальные характеристики мы припишем каждому типу, а не каждому Слову конкретно. На игре описаны следующие типы Слова: Слово Власти, Клятва, Совет, Пророчество, Проклятие, Благословение. Более подробно все это описано в тексте «Магия Слова для эльфов».

Магия Слова работает по большей части сама, мастерам ее нужно поддерживать время от времени – сбывшимися пророчествами, слухами о сбывшемся Слове, интерпретациями происходящих событий в контексте Слова. «Ваша крепость в осаде оттого, что вы не приветили странника и он вас проклял».

### **Шаманы и ведающие.**

В рамках правил шаманами называются персонажи, умеющие взаимодействовать с миром духов, не являясь волшебным существом или темным жрецом или магом. Шаман, вошедший в транс, имеет две основные возможности: общаться с духами, призраками и игротехнической Смертью, и вести беседу со своим проводником в мире духов. Проводника отыгрывает посредник – от лица этого существа посредник может давать шаману советы, выдавать информацию об игровом мире, давать указания и оказывать минорную помощь. Если шаман начинает просить своего

проводника помочь ему более весомо – он рискует попасть в одну из ловушек Сауруна, которыми наполнен мир духов. Проводник обязан за помощь потребовать в ответ чем-то заплатить ему. В первый раз жертва может быть любой, но во второй раз шаман должен пообещать взамен выполнить любое желание проводника. Обещание желательно зафиксировать Словом «Ты сказал». Шаман, давший такое обещание, получает приказ принести кровавую жертву (желательно – человеческую, например – врага, см. также «Рассказ Короля-Ондатры» С.Калугина). Если шаман приносит эту жертву – с этого момента он считается темным магом (игроку об этом не сообщается). **Об этом следует сообщить мастеру по темной магии, который должен выдать пару темномагических заклинаний и имена и координаты потенциальных учителей (темных магов), которых надо порекомендовать новоиспеченному магу.** Кроме того, шаману выдается специальный знак, который он «находит в лесу», а проводник велит ему никогда с ним не расставаться – это его Holy Symbol. В дальнейшем просьбы шамана также выполняются – но уже в рамках правил по темной магии, кроме того, как «ничейный» темный маг он становится уязвим со стороны более высокостоящих темных магов. Если же шаман отказывается приносить жертву, нарушая тем самым обещание – он теряет свои шаманские способности и заболевает безмолвным унынием.

Кроме того, шаман способен производить вызов на гоэтические поединки и участвовать в них.

### Умения и навыки

Система навыков в рамках игры – способ развивать своего персонажа, получать новые возможности. В задачу посредника входит отслеживать процесс отыгрыша персонажем его навыков и получения новых уровней. 1-й уровень навыка выдается в случае, если персонаж отыгрывал обучение навыку у своего учителя в течение одного дневного цикла (5-7 часов) и сдал экзамен по данному навыку посреднику или игроку, имеющему этот навык, которому посредник доверяет. 2-й уровень навыка может быть выдан персонажу, который активно применял свой навык в течение 2-х дневных циклов (не менее 10 часов). Кстати, за отыгрыш умения, не входящего в систему моделируемых навыков, посредник может дать персонажу и его команде какую-нибудь доп.плюшку.

В правилах задана максимальная сумма уровней навыков, однако если посреднику хочется наградить игрока за качественный отыгрыш – можно превысить максимальную сумму на 1-2 очка. Особенно это касается 3-го уровня – в большинстве случаев выдача 3-го уровня просто формализует реальное положение вещей. На начало игры навыков 3-го уровня нет ни у кого. Навык 3-го уровня обычно представляет собой экстраординарную способность. **В случае если персонаж в рамках навыка совершает уникальные вещи – можно запросить региональщика о возможности выдачи ему 3-го уровня.** Ниже приводится полная схема навыков, включающая 3-й уровень:

Навыки	1-й уровень	2-й уровень	3-й уровень
<b>Инженер</b>	постройка крепостей 1-го уровня <sup>(1)</sup> и дорог <sup>(2)</sup>	постройка крепостей 2-го уровня <sup>(1)</sup> и осадных машин (*)	постройка крепостей 3-го уровня <sup>(1)</sup> и дорог на волшебных территориях (*)
<b>Грамотность</b>	знание языков и шифров	поиск в архивах путем запроса у мастеров (*)	понимание магического смысла текстов, статус волшебного существа в магии Слова (*)
<b>Сказитель</b>	получение слухов от мастеров	могут говорить со Смертью	разговор с мертвыми (в течение часа после их гибели)
<b>Торговля</b>	влияние каравана на макроресурс, мастерская информация о ценах и курсах валют	работа на государственной должности приносит стране дополнительный макроресурс <sup>(2)</sup> (*)	владение собственным макроресурсом (*)
<b>Алхимия</b>	изготовление зелий из минеральных компонентов по стандартным рецептам (*)	создание новых зелий из минеральных компонентов (*)	создание философских камней и прочих уникальных существ (*)
<b>Травник</b>	изготовление зелий из растительных веществ по стандартным рецептам	создание новых зелий из растительных веществ	умение создания любых лекарств на растительной основе (*)
<b>Лекарь</b>	лечение ран (1 хит в час) и болезней	лечение ран (1 хит в 40 мин), некоторых ядов, замедление черной немочи	лечение ран (1 хит в 20 мин), ядов, замедление черной немочи, разговор со Смертью
<b>Мореход</b>	командование кораблем(**)	отсутствует	отсутствует
<b>Следопыт</b>	умение свободно перемещаться по какой-то из особых территорий	умение свободно перемещаться в горах, пустынях и болотах	вход на волшебную территорию без разрешения хозяев

<b>Военный</b>	имеет право носить щит	командование отрядом	иммунитет к ауре ужаса, командование штурмом крепостей 3-го уровня <sup>(1)</sup> (*)
<b>Страж</b>	может издать крик в момент оглушения	<i>отсутствует</i>	<i>отсутствует</i>
<b>Диверсант<sup>(3)</sup></b>	может портить крепостные ворота и осадные сооружения (для этого нужно трижды с интервалом в 30 секунд отчетливо стукнуть по сооружению оружием и привязать к нему ленточку с сертификатом)	может оглушить воина в шлеме; может сократить время, в течение которого город способен выдерживать осаду	<i>отсутствует</i>
<b>Отравитель</b>	может отравлять пищу (путем наклеивания сертификата яда на посуду)	может отравлять оружие (путем наклеивания сертификата яда и покраски оружия цветной красящей субстанцией)	может отравить что угодно (путем наклеивания сертификата яда на объект)
<b>Разведчик</b>	сбор информации (за каждые 10 минут, проведенных в городе, посредник отвечает на 1 вопрос о городских событиях в той части города, где разведчик находился)	проникновение сквозь стены (при этом необходимо простоять в течение 1 минуты, касаясь стены)	мгновенное проникновение сквозь стены

(\*) - навык недоступен на архаическом уровне цивилизованности

(\*\*) - навык доступен только для нумэорских и эльфийских государств

(1) - см. правила по крепостям и штурмам

(2) - см. правила по территориям

(3) - не применяется в ночное время

### Комментарии к навыкам.

#### Инженер.

В процессе игры возможно совершенствование крепостей. Для этого необходим инженер соответствующего уровня, достаточный экономический уровень, затрата нужного количества макродохода и пожизненное соответствие ТТХ крепости (согласно правилам по крепостям). В случае попытки построить крепость 3-го уровня инженер должен нарисовать ее план. **Решение о присвоении крепости 3-го уровня принимает региональщик.** На начало игры крепостями 3-го уровня являются Умбар и Ангреност.

Если игроки хотят построить дорогу, посреднику следует убедиться, что они имеют на это право (поселение имеет экономический статус не менее 2), вычислить стоимость дороги в макродоходе и выдать инженеру необходимое число маркеров дороги в обмен на этот макродоход. Стоимость обычной дороги между двумя пунктами – 1 единица. В случае дороги, проходящей по чужой территории или по сложной территории (болото, горы, пустыни) ее стоимость удваивается (дорога по чужим горам стоит 4 единицы). Для постройки дороги по чужой особой территории также нужен проводник из местных жителей. **В случае попытки инженера 3-го уровня построить дорогу на волшебной территории следует запросить региональщика или мастера по магии об успешности этой попытки.**

#### Грамотность.

На 1-м уровне грамотности посредник может помочь понять смысл игрового текста, написанного на известном персонажу языке (например, грамотный нумэорец, знающий синдарин, способен прочитать текст на Кольце Всевластья, а жрец темного храма – перевести его на общий язык ☺).

На 2-м уровне персонаж, задавший вопрос, ответ на который может содержаться в архивах, имеет право получить на него ответ.

На 3-м уровне персонаж имеет право получить полную информацию о содержании текста (например, о том, в чем заключается заклинание, записанное на Кольце Всевластья). Кроме того, в случае использования магии Слова такой персонаж трактуется как волшебное существо: ему следует выдать на изучение полный текст правил по магии Слова, а при правильной формулировке его Слово не может быть нарушено, о чем следует сообщать объекту, к которому обращено данное Слово.

**Для получения необходимой информации о каком-либо тексте или заклинании следует обращаться в штаб.**

#### Сказитель.

На 1-м уровне сказитель имеет право обратиться к любому посреднику с вопросов о новостях. Посреднику следует сообщить ему некоторое количество информации, часть которой должна быть верной. Если посреднику хочется распространить какую-то игровую информацию – это очень удобный для этого случай.

На 2-м уровне сказитель имеет право первым заговорить с игротехнической Смертью. Также он может пробовать говорить с прочими обитателями призрачного мира. Никакой защиты от них его навык не дает, так что последствия – за счет персонажа. Единственное, чем могут пользоваться персонажи в случае контактов со Смертью и призраками – магия Слова.

На 3-м уровне сказитель имеет право прийти в мертвятник и попросить дать ему возможность поговорить с персонажем, убитым менее 1 часа назад (час отсчитывается от момента прихода убитого персонажа в мертвятник).

#### **Торговец.**

Раз в экономический цикл торговец 1-го уровня может обратиться к посреднику для формирования каравана. При этом он должен сообщить, в какие поселения планирует зайти караван, оплатить из личных денег стоимость каравана (прямо пропорционально количеству поселений) и получить караванный лист. После его возвращения поселение получает макродоход, равный сумме макродоходов, вырученных караваном во всех посещенных поселениях (согласно пометкам в караванном листе). В начале следующего экономического цикла торговец получает дополнительный личный доход, пропорциональный заработанному макродоходу.

Торговец с караваном, пришедший в город, должен совершить в нем какую-либо сделку. После этого торговец может предъявить посреднику свой караванный лист. Посредник начисляет макродоход для своего поселения, зависящий от дальности пути каравана: если место формирования каравана – тот же регион, он получает 0.1, если соседний – 0.2, если караван прошел из Рованиона или Эриадора в Харад или Гондор, а также из Харата в Энедвайт – 0.3. Та же величина макродохода вписывается в караванный лист.

Торговец 3-го уровня, сформировавший на свои деньги караван (он сам отправляться с караваном не обязан), получает в личное пользование дополнительный макроресурс, равный макроресурсу, полученному поселением после возвращения каравана – и может на эти деньги делать, что пожелает, на правах поселения 5-го экономического уровня.

#### **Алхимия.**

Алхимик 1-го уровня покупает на личные деньги у посредника или других персонажей необходимые компоненты и после отыгрыша процесса приготовления зелья по знакомому ему рецепту получает от посредника сертификат на это зелье (лекарство, яд и пр.) Рецепты алхимиков должны быть завизированы региональщиком или посредником на начало игры, или выучены у другого алхимика в процессе игры.

Алхимик 2-го уровня после отыгрыша процесса разработки нового зелья (в рамках алхимической концепции) описывает свойства изобретенного зелья посреднику. *На всякий случай следует уточнить у региональщика, возможно ли создание зелья с описанными свойствами (возможно, описанное зелье столь уникально, что требует наличия 3-го уровня).* Если процесс отыгрыша неудовлетворителен – посредник говорит, что зелье испортилось. Если процесс отыгрыша был, но не идеален – посредник вправе вписать в закрытую часть сертификата дополнительные побочные эффекты. Закрытая часть вскрывается после первого применения зелья. Если процесс отыгрыша посреднику понравился – он выписывает сертификат именно на то, что заказал алхимик, а изобретенный рецепт становится игровой сущностью.

Алхимик 3-го уровня становится таковым после того, как качественно отыграл создание уникальной субстанции. Для повторения приготовления такой сущности (даже при наличии рецепта) надо также иметь 3-й уровень.

#### **Травник.**

Логика травничества аналогична логике алхимии, за тем исключением, что необходимые компоненты можно не покупать, а находить в лесу (в соответствии со списком моделируемых трав из правил по целительству). См. также раздел «целительство и травничество».

#### **Лекарь.**

Подробности см. в разделе «целительство и травничество».

#### **Мореход. Страж.**

*Комментариев не требуют.*

#### **Следопыт.**

Если поселение посредника находится на одной из особых территорий – ему следует знать границы этих территорий, обозначенных веревочками с соответствующими маркерами. В случае гор и болот пересекать эти веревочки имеют право лишь персонажи, привыкшие к хождению в таких местах, и следопыты. В случае пустынь посредник имеет право для любого встреченного им персонажа, не являющегося «пустынным жителем», кинуть кубик и выяснить, не случился ли с ним тепловой удар, как описано в правилах.

### **Военный.**

1-й уровень комментариев не требует. Персонаж, получающий 2-й уровень навыка «военный» должен сдать экзамен посреднику на знание правил формирования отрядов и ведения сражений.

Военный 3-го уровня благодаря личной доблести имеет право не убегать от ауры ужаса назгула, а, наоборот, вызвать того на поединок (при этом, однако, он потеряет хиты от одного удара назгула или одного удара по нему). Кроме того, для штурма крепости 3-го уровня необходима совокупность двух из следующих условий:

- гениальный полководец (военный 3-го уровня);
- использование магии;
- наличие плана крепости у штурмующих.

### **Диверсант.**

Ленточки и сертификаты диверсанта следует выдавать им по первому требованию.

Если во время осады города к посреднику подошел диверсант 2-го уровня и сообщил, что занимается подрывной деятельностью – экономические потери города становятся вдвое больше, а время наступления голода и болезней наступает быстрее на 30 минут за каждого диверсанта, действующего в городе. При желании для реалистичности посредник может потребовать от диверсанта совершить какое-то реальное действие – убить кого-то, привязать ленту с сертификатом диверсии на какое-то игровое здание, и т.д.

### **Отравитель.**

Персонажей, умеющих использовать яды, на игре немного – для этого необходим навык «отравитель». Кроме того, не все из них умеют готовить яды – это умение может быть у травников или алхимиков, которые при условии отыгрыша процесса приготовления яда по имеющемуся у них рецепту получают от посредника сертификат на яд. Если персонаж с навыком «отравитель» приклеил сертификат на яд на чью-то посуду и сообщил об этом посреднику – следует проконтролировать использование содержимого этой посуды и обратить внимание отравившегося на сертификат. Если кто-то использует отравленное оружие – следует проверить наличие у него наличие навыка «отравитель 2-го уровня». Отравитель 3-го уровня может отравить любой предмет, наклеив на него сертификат о яде. Яд действует на первого прикоснувшегося к предмету – в случае, если на это никто не обратил внимания, яд считается недействующим. Поэтому посреднику следует проконтролировать использование отравленного предмета, если отравитель 3-го уровня сообщил ему о своих действиях.

*Если персонаж, которому по культуре его народа не положено использовать яд (эльфы, нумэнорцы, «правильные» младшие люди) использует яд – следует сообщить об этом факте по радию в штаб игры или региональщику.*

### **Разведчик.**

Разведчик 1-го уровня имеет право получить важную информацию о городских событиях, просто проведя в нем некоторое время. Для этого разведчик до начала своей деятельности должен сообщить посреднику о себе и о том, какие вопросы его интересуют. Посредник может сразу посоветовать ему, есть ли шанс получить ответ на свой вопрос и если да – то в какой части города (можно дать более четкое указание - например, побывать в шатре лорда). Через 10 минут пребывания в соответствующей части города посредник может сообщить разведчику ответ на его вопрос (от посредника зависит, насколько полную информацию выдавать разведчику).

## **Правила по территориям**

Про территорию своей команды посреднику следует знать следующие параметры:

1). Границы территории и дороги на ней. Следует отслеживать пограничные знаки и дорожные маркеры, если территория меняет принадлежность – пограничные знаки должны быть заменены. Описание процесса постройки дороги см. в описании навыка «инженер».

2). Взаимоотношения с другими территориями. Союзы, вассалы, состояние войны, отношения влияния.

*Обо всех заключаемых союзах, принесении вассальных клятв, возникновении зоны влияния, объявлениях войны и захвате территории следует сообщать региональщику.* Ситуация, при которых один из союзников с кем-то в союзе, а другой – в состоянии войны, в принципе невозможна – при попытке заключения союза с врагом своего союзника произойдет одно из двух: или новый союз не может быть заключен, или старый союз рвется.

В случае захвата вражеской крепости захватчики сразу получают только +1 к своему макродоходу (см. правила по экономике). Захват казны может произойти только в том случае, если захватчики ведут планомерный ее поиск – в этом случае посредник сам решает, удалась ли попытка найти спрятанное. Если на сторону захватчиков переходит правитель или казначей захваченного города – казна однозначно достается захватчикам. Для получения полноценного макродохода за захваченную территорию, а также возможности формирования на ней отрядов они должны взять ее под контроль. Это достигается или наведением жесткого порядка, или внедрением своей собственной культуры.

Впрочем, если наведение жесткого порядка сопряжено с гибелью мирного населения – макроход от захваченной территории пропорционально уменьшается. Признаками взятия территории под контроль является отказ местного населения от своих традиций, религии и языка и перенятие чего-то из этого списка от захватчиков (см. правила по культуре). Момент достижения этих условий определяет посредник. Только после этого территория меняет свой статус.

Возникновение зоны влияния возможно и без заключения формальных договоров или военного захвата. В этом случае наличие культурного влияния опять-таки определяет посредник.

3). Степень «темности» территории изменяется по следующей шкале: эльфийская «светлая» волшебная территория, обычная земля, затемненная территория (на территории официально действует темный храм либо регулярно проводятся темные ритуалы), волшебная «темная» территория. Гномьи территории могут быть как светлыми, так и темными, в зависимости от политики их хозяев – но всегда являются волшебными. **Об изменениях состояния территории по этой шкале также необходимо сообщать региональщику.** Для захвата волшебной территории необходимо, чтобы она была окружена вражескими по отношению к ней территориями. Границы волшебных территорий помечены большими цветными маркерами. Маленькими маркерами соответствующих цветов дополнительно помечаются территории, находящиеся под сильным влиянием светлых или темных волшебных территорий.

**Если посредник считает, что статус территории фактически поменялся, ему следует связаться с региональщиком и согласовать с ним формальное изменение статуса.** После смены статуса посреднику следует при необходимости обновить пограничные знаки этой территории.

#### **Особые территории.**

Горы, болота, пустыни и море – особые территории, границы которых помечены веревочками с соответствующими маркерами. Если на территории команды посредника есть какая-то из этих территорий – ему следует регулярно отслеживать целостность этих границ. Горы и болота – территории, на которых могут также быть дополнительные веревочки, моделирующие труднопроходимые места. Пересечение любых границ в горах и болотах разрешено лишь местным жителям и персонажам, имеющим следопытский навык перемещения по этим территориям – остальные рискуют своей жизнью: если посредник видит персонажа, пересекающего такую границу, но не имеющего на это право, он может сообщить персонажу, что тот погиб или тяжело ранен (упал в пропасть, утонул в болоте, и т.п.) Пересекать границы пустынь могут любые персонажи, но любой мастер, встретившийся им, может применить к ним правила по тепловым ударам.

Взаимодействие с морской территорией полностью описано в правилах по мореплаванию. Количество кораблей, приписанных к портам на начало игры (в процессе игры оно не может быть превышено): Линдон – 3, Тарбад – 1, Эдельлондэ – 1, Бельфалас – 2, Осгилиат – 1, Умбар – 4, Офир – 3.

### **Культура и цивилизация**

#### **Культура**

Признаками культуры народа являются: язык, религия, обычаи и традиции, легенды и исторические знания, сакральные места и знания. **В случае утраты большей части этих признаков посреднику следует сообщить региональщику об утрате народом своей культуры,** а в дальнейшем учитывать следующие последствия:

- прекращение работы навыков «грамотность» и «сказитель», а также всех навыков 2-го уровня, удлинение времени обучения навыкам;
- исчезновения права на свою землю в правилах по магии Слова;
- невозможность возвращения игроков в свою команду из мертвятника;
- возникновение эпидемий в поселении;

#### **Цивилизация**

На игре 3 уровня цивилизованности: архаический, варварский, государственный. На государственном уровне на начало игры находятся поселения эльфов, гномов, нумэнорцев и Мордор, на варварском уровне - Архана и королевство Белых гор. Прочие поселения младших людей находятся на архаическом уровне цивилизованности. В рамках игры поселение не способно самостоятельно перейти на более высокий уровень цивилизованности. Для перехода на варварский уровень младшие люди должны присоединиться к какому-то из варварских государств (при этом в принципе не обязаны отказываться от собственной культуры). Для перехода на государственный уровень цивилизованности младшим людям необходимо отказаться от собственной культуры и принять культуру тех, к кому они присоединяются – т.е. Верных или Темных нумэнорцев или Мордора.

#### **Знаки и символы.**

В случае если персонаж или команда активно использует символику, не связанную с культурой отыгрываемого народа, посредник вправе создать персонажам неприятности, ассоциирующиеся у него с данным символом (например, если персонаж носит на своей одежде череп с костями, посреднику следует по рации попросить прислать к нему игротехническую Смерть).

## Наука

Занятия персонажей наукой в сильной степени оставлены на отыгрыш игроков. Внимание посредника требуется в случае создания нового изобретения, имеющего какое-то практическое применение. Посреднику следует оценить возможность создания заявленного игроком изобретения (нового сплава, алхимического зелья, осадной машины и т.д.) **Если посредник считает, что это возможно – следует связаться с региональщиком на предмет уточнения свойств изобретения и присвоения ему номера.** После этого посредник составляет сертификат, прилагаемый к изобретению.

## Целительство и травничество

Навыки целительства/лекарства и травничества контролирует специальный мастер – Корнелиус. Посредникам следует отслеживать все простые случаи использования данных навыков, все прочие вопросы можно задать ему по мобильнику или рации. Крайне рекомендуется также изучить отдельные документы – мастерские правила и подробную инструкцию по целительству и травничеству.

### Целительство.

Во избежание недоразумений категорически не рекомендуется использовать в отношении игровых целителей слова «врач» или «медик», имеющие пожизневый смысл.

Выдачу навыков целительства и травничества 1-2-го уровней производит посредник в соответствии с общими правилами выдачи навыков, при этом игрок обязан отыгрывать обучение как практическому применению целительства, так и теоретическим знаниям. **При этом следует сообщить Корнелиусу или региональщику о выдаче нового навыка. Если игрок выполнил все необходимые формальные действия, но у посредника есть сомнения в том, что он достаточно хорошо знает правила по целительству, он может обратиться к региональщику или Корнелиусу с просьбой принять решение. Если игрок претендует на 3-й уровень этих навыков – необходимо вызвать Корнелиуса: запись о выдаче 3-го уровня целительства или травничества производит только он.** Выдача лекарского навыка персонажу, имеющему навык «воин» или «отравитель», возможна только как исключение. Если целитель регулярно пытается использовать оружие или яды – посреднику следует довести до его сведения, что его больные почему-то перестали выздоравливать.

За особо качественный отыгрыш посредник имеет право наградить персонажа одной из следующих особых способностей (в рамках их ограничений и здравого смысла). Каждая способность (кроме первой) – талант, которому невозможно обучить кого-либо.

1) Первая помощь. Умение остановить кровотечение и не дать умереть смертельно раненому воину. Доступна кому угодно, требует обучения у лекаря.

Оказание первой помощи раненому персонажем, не являющемуся лекарем и не имеющему данного умения, приводит к заражению крови, которое потом придется лечить дополнительно.

2) Исцеление руками. Доступна всем эльфам, иногда – нумэнорцам. Позволяет обойтись без одного из компонентов в случае комбинированного лечения. При наличии «первой помощи» - может лечить 1 хит в 2-3 часа без применения лекарств. Доступен с 1-го уровня.

3) Разговор со смертью. См. описание 2-го уровня навыка «Сказитель». Кроме того, позволяет лекарю посредством запроса у посредника узнать о болезни пациента, а также попытаться отспорить его у Смерти (или у посредника, отыгрывающего Смерть) при помощи магии Слова, однако такая попытка открывает самого целителя для Слова Смерти. Доступен со 2-го уровня, на 3-м уровне есть по умолчанию.

4) Выхаживание. Позволяет лекарю выхаживать тяжелых больных, например, восстанавливать навыки, утраченные в результате пыток. Доступна со 2-го уровня.

5) Исцеление Черной Немочи. Исключительная способность, встречается крайне редко у эльфов и нумэнорцев. Ею обладает каждый эльф-целитель 3го уровня, а также немногие эльфы-целители 2-го уровня и целители-нумэнорцы 3-го уровня. Процесс исцеления требует длительного отыгрыша и применения магии Слова к пациенту.

6) Исцеление Безмолвного Уныния. Исключительная способность, которой обладает каждый эльф-целитель 2-го уровня и целитель-нумэнорец 3-го уровня, а также некоторые целители-нумэнорцы 2-го уровня. Процесс исцеления требует длительного отыгрыша.

7) Исцеление Красной Смерти. Особая способность, которой обладает любой целитель эльфов и гномов, а также целители-нумэнорцы 2-го уровня. Может быть также дарована целителю-нумэнорцу 1-го уровня или лекарю 2-го уровня из младших людей, обучавшемуся у нумэнорцев или эльфов.

Посредник имеет право наградить персонажа обычной болезнью по своему усмотрению – для целей сюжета либо как наказание за плохой отыгрыш. Магические болезни или особые состояния (амнезия, беспробудный сон) должны быть следствием особых причин (воздействие темных магов, нарушение клятвы или иного Слова – см. правила по магии). В случае если такая причина есть – посреднику следует сделать соответствующую запись в аусвайс игрока. **Если у него есть сомнения – следует уточнить у региональщика или мастера по магии.** Лечение магических болезней требует не менее 2-х часов.

**Черная Немочь.** Не опасна для эльфов, не заразна. Смерть наступает через 2 часа. Применение ателаса (моделируется чабрецом) дает отсрочку на излечение этой болезни: одна доза на 30 минут, максимум 3 приема, потом даже ателас уже не действует.

**Безмолвное Уныние.** Не опасна для эльфов, не заразна. Смерть наступает через 3 часа (для чистокровных нумэнорцев и гномов – через 6). Помочь может ателас или нуменорская трава - Vantiri "Взгляд Ваны" (моделируется – фиалкой) – аналогично применению ателаса для отсрочки Черной Немочи.

**Красная Смерть.** Не опасна для эльфов, чистокровных нумэнорцев и гномов. Болезнь очень заразна, передается через прикосновение. Смерть наступает через 3 часа. При лечении (но не излечении) пациент может продержаться до 5 часов. Нуменорская трава Rothkibil (моделируются – таволгой) позволяет увеличить это время до бесконечности (поддерживает, но не излечивает).

#### **Травничество.**

Лечебные рецепты 1-го, 2-го и 3-го уровня требуют, соответственно, 1, 2 и 3 компонента, которые персонаж должен найти в лесу или купить (у другого персонажа или посредника). Рецепт может быть использован, только если он содержит все необходимые пометки:

- обозначение рецепта из нескольких заглавных букв;
- необходимые ингредиенты;
- список свойств рецепта;
- уровень рецепта и необходимые для его изготовления навыки (например, целитель-2, травник-2, алхимик-2);
- подпись мастера.

В случае копирования рецепта из архива посредник должен заверить новую копию. **В случае составления нового рецепта его необходимо заверить у Корнелиуса, и получить от него обозначение этого рецепта и полный список его свойств** (рецепт может иметь скрытые побочные свойства, которые вскрываются после первого применения). Если персонаж готовит зелье без рецепта – его снадобье не будет иметь заявленных свойств, зато может обладать побочным действием – от икоты или мыльных пузырей изо рта до сильного яда – по решению посредника.

#### **Демография и смерть**

Взаимодействие с игротехнической Смертью происходит в рамках магии Слова: персонаж имеет возможность предъявлять к Смерти требования, ловить ее на слове, предлагать ей вместо своей жизни чью-то чужую. Если он смог обосновать свое мнение, упомянув свой статус и свои права – Смерть может изменить свое первоначальное намерение или временно отложить его исполнение.

**В случае гибели персонажа на темной «волшебной территории, на территории темного храма, в присутствии темного мага или при наличии темного артефакта – посреднику следует запросить мастера по Темной магии о дальнейшей судьбе погибшего персонажа: возможно, ему придется некоторое время поработать призраком – на службе у темного мага или Темного Блока.**

В случае возвращения игрока из мертвятника в свою команду - команда сама обеспечивает ему процедуру инициации, если это необходимо. Однако если игрок выходит в новой роли в другую команду – он получает роль подростка, и посредник должен дать ему необходимые материалы для изучения новой для него культуры. После этого посредник участвует в процедуре инициации персонажа в качестве знатока культуры этого народа. В случае если персонаж недостаточно хорошо изучил культуру племени – посредник вправе потребовать для него повторного испытания.

Персонаж, становящийся стариком, получает возможность получения дополнительных навыков. Кроме того, посредник выдает ему более полную информацию о магии Слова, а также информацию об игротехнических местах: местоположение, правила поведения, и т.п. Мудрый сам решает, как использовать полученную информацию, **однако если посредник считает, что он ею злоупотребляет – он может сообщить об этом игротехникам.**

## Экономика

### Макроэкономика

Начальное экономическое состояние и макродоходы территорий утверждается мастерами до игры (но на полигоне, чтобы была возможность учесть качество поселений, отыгрыш ремесел и т.п.). Посредник ведет учет всех факторов, которые могут его изменить, и **в начале последнего часа экономического цикла сообщает о них региональщику** (в основном они указаны в правилах по экономике, но список не исчерпывающий, действуйте по обстановке). Региональщик утверждает на основании этих данных экономическое состояние на следующий цикл и сообщает его посредникам. Посредники должны довести эти сведения до правителей и/или казначеев.

Макродоходами территории обычно распоряжается правитель **всей** этой территории (или назначенный им казначей), однако в случае нахождения на одной территории нескольких поселений возможны исключения. Посредник ведет учет всех расходов государства на макроуровне. Если они превышают макродоход + казну, то в отсутствие казначея посредник сам решает, на что не хватило денег. Если казначей наличествует, то эти решения принимать ему. Рекомендуется не начинать срезать финансирование с самых нужных команд вещей (например, по возможности не расформировывать самый боеспособный отряд). Казна не расходуется до тех пор, пока есть возможность тратить доходы текущего цикла.

Одна территория может помогать другой излишками макроресурсов. Для этого достаточно послать посольство, которое успешно доедет до столицы государства, которому оказывается помощь, и сообщит об этом. Разумеется, «со счета» помогающего государства они списываются, когда посольство отправляется в путь. Ограбить посольство можно так же, как и торговый караван – только на наличность. Если территория получает от кого-либо экономическую помощь или дань, то эти средства тратятся в первую очередь. Если главное поселение находится в плотной блокаде (не обязательно формальной осаде), доходы от дани и союзов в начале следующего цикла рекомендуется списывать, но прямо посланная экономическая помощь засчитывается до тех пор, пока посольствам удастся успешно добираться до пункта назначения.

**Редкие ситуации объединения двух территорий или разделения территории на две являются экстраординарными и требуют в обязательном порядке обращения к региональщику и мастеру по экономике.**

Если локация оказалась без макродохода и на полностью разоренной территории, посреднику следует **запросить игротехническую Смерть** или самому отыграть массовую (не менее 25% команды за экономический цикл) гибель населения от голода.

### Микроэкономика

Макроресурсы никаким образом не конвертируются в наличные деньги (если игроки будут спрашивать, можно объяснить, что моделируется достаточно архаичная экономика, слабо монетизированная, в которой неясно, как переводить в денежное выражение луга, поля и руду в недрах, но лучше в объяснение условностей моделирования особо не вдаваться).

Игровые деньги основаны на универсальной упрощенной монетной системе, единой для всех государств. Минимальная единица – одна серебряная монета, имеются монеты в 5, 10 и 20 серебряных (моделируются бумажными монетами, печатаемыми мастерами). Медь не моделируется. Кроме этого, имеют хождение в незначительном числе золотые монеты стоимостью в 100 серебряных монет – древнеэморские монеты со звездой Эарендила, новые монеты Верных Нумэорцев с орлом (символ Маввэ), монеты Земли Волка с языками пламени. Они моделируются керамическими монетами нашей штамповки.

В первый час каждого цикла посредник должен выдать наличные игровые деньги игрокам своей локации, сообразно прейскуранту. По взаимной договоренности, выдача денег на воинские отряды, учреждения и прочие внутримировые группы персонажей может делаться суммарно их игровому руководителю (т.е. капитан воинского отряда получает деньги на всех своих воинов), который потом раздает деньги дальше по своему усмотрению, уже в игре.

Выдача денег базируется на социальном статусе персонажей на начало цикла, о котором посредник должен быть осведомлен. Ориентировочные цифры приведены ниже, но посредник вправе вводить промежуточные значения, если он видит, что социальная структура поселения более сложная. **Об этом желательно при ближайшем удобном случае сообщить региональщику.**

Затраты личных денег игроками слагаются из следующих возможностей:

- произвольные торговые операции с любыми внутриигровыми предметами (зельями, волшебными предметами, украшениями и т.д.) Если игрок хочет продать артефакт (помеченный номером), но не хочет расставаться с предметом, его изображающим, посредник имеет право перевесить сертификат и номер с этого предмета на другой схожий предмет, принадлежащий другому игроку;

- затраты денег на игровое питание в тавернах и прочих пунктах питания;
- закупка любых мат.компонентов у посредника;
- покупка у мастеров полезной информации (эту возможность не следует афишировать среди игроков, но если игрок сам интересуется подобной возможностью, следует сообщить ему, что принципиальная возможность есть, **и запросить региональщика о деталях информации, которую хочет купить персонаж**).

Если посредник видит, что у кого-то скопился большой запас личных денег, он может предложить персонажу обменять большую сумму денег на какую-нибудь особенную плюшку (*подходящую плюшку посредник придумывает сам, однако желательно согласовать ее с региональщиком*).

#### Ориентировочные суммы для выдачи персонажам

цивилизация	государственного	варварского	архаического уровня
верховный правитель, король, вождь	200 серебр.монет	100 с.м.	20-40 с.м.
правитель области, наместник	100 с.м.	-	-
должностные лица, командиры воинских формирований, воеводы, верховные жрецы	30-50 с.м.	20-50 с.м.	15-30 с.м.
книжники, алхимики, лекари, жрецы, шаманы	10-20 с.м.	10-20 с.м.	10-15 с.м.
торговцы	10 с.м. + 5 с.м. за успешную караванную сделку в своем регионе + 10 с.м. за успешную караванную сделку в другом регионе.		5-10 с.м. + 3 с.м. за караванную сделку в своем регионе + 10 с.м. за караванную сделку в другом регионе
мастера редких ремесел	-	-	5-10 с.м.
простые воины, ремесленники	5-15 с.м.	5-10 с.м.	1-5 с.м. (для воинов можно увеличивать в цикл после успешных зарубежных походов)
слуги, простонародье	1-5 с.м.	1-5 с.м.	1-5 с.м.

В случае затемнения территории доходы всех, кроме начальства (с торговцев и ниже), должны снижаться на 20-25% (уходит на взятки и т.п.). В случае введения «высоких налогов» (см. правила) доходы населения снижаются вчетверо (это не распространяется на доходы правителя и его самого ближайшего окружения). Эти эффекты кумулятивны.

#### Ориентировочные цены.

напиток в трактире – 1 с.м.

обед в трактире – 3-5 с.м.

компоненты зелий обычные – от 3 с.м.

компоненты зелий редкие – от 15 с.м.

лекарства 1-2 уровня – 5-12 с.м.

яд – от 12 с.м.

украшение – от 10 с.м.

нижняя граница для волшебных предметов – 25 с.м.

свиток из библиотеки – 5 с.м.

драгоценный камень – 30-100 с.м.

митрильная кольчуга - ок. 1000 с.м.

Снаряжение каравана в одну локацию – внутри своего региона 1 с.м. для архаического уровня цивилизации, 2 с.м. для варварского и государственного; в другой регион 5 с.м.

#### Бонусы младших людей

Некоторые небольшие племена младших людей могут иметь дополнительные возможности, не прописанные в общих правилах. Посредникам команд этих младших людей следует обеспечивать возможность использования этих правил игроками. Если посредник хочет чем-то наградить игроков за хороший отыгрыш – он может придумать еще какую-нибудь плюшку, *согласовать ее с региональщиком* и выдать ее своему племени.

**Обитатели различных особых территорий** (см. правила по территориям) – гор (горцы Белых гор, халоны, некоторые гватуйрим), болот (племена Рябины и Килхиса), пустыни (обитатели пустынных районов харада) имеют право свободного хождения по этим территориям даже без навыка «следопыт». При этом для остальных персонажей этим территории создают проблемы для перемещения, что служит защитой для обитателей этих территорий. В частности, посреднику следует позаботиться о том, чтобы территория обитателей гор или болот перед началом игры была обнесена веревкой с пометками «горы» или «болота», оставляющей лишь небольшие проходы на эту территорию.

**Истерлинги** имеют право разорять чужие территории, не формируя отрядов (см. правила по экономике).

**Коневоды Рованиона** упрощают перемещение отрядов: если в отряде есть хотя бы один коневод из Рованиона, этот отряд получает преимущество: тяжелый отряд не обязан проводить 15 минут около каждого населенного пункта, мимо которого проходит, а мобильный отряд может обойти поселение, стоящее на дороге. Эта возможность на начало игры неизвестна большинству племен, поэтому на игре это ценная игровая информация.

Некоторые племена **гватуйрим** умеют делать ловушки на своей территории (висящее дерево, ловчая яма с кольями, иногда отравленными, и т.д.)

**Друэдайн** в силу своей немногочисленности и уникальности имеют множество дополнительных возможностей. Они имеют право использовать против орков отравленное оружие, не подпадая при этом под тень. Территория друэдайн должна быть размечена их статуями. На эту территорию орки могут пройти только в составе отряда – банды орков всегда боялись друэдайн, и поэтому никогда к ним не заходили. Кроме того, друэдайн один раз за игру может выйти на защиту своей территории своей статуей. Кроме того, на своей территории они могут свободно общаться с духами призраками: безопасных духов они могут напоить чаем и развлечь, опасных призраков могут словом изгнать со своей территории. Наконец, если соседнее с друэдайн племя (на начало игры - младшие люди Бельфаласа) приносит к статуям друэдайн подношения (например, блюдечко молока), то этого достаточно, чтобы союз между племенем и друэдайн считался заключенным.

В **роде Медведя** и **племени Бира** есть по одному персонажу, обладающему способностью временно превращаться в Медведя. Такой оборотень в момент опускания в 0 хитов оборачивается в Медведя, получает 2 хита и ведет себя как берсерк. Важной особенностью является то, что в облике Медведя такой персонаж опасен не только для врагов, но и для своих. Если игрок нарушает это правило – он может потерять эту способность.