

# УПРАВЛЕНИЕ ГОРОДАМИ

## ЖИВОЙ МИР: КАК ВАШИ РЕШЕНИЯ МЕНЯЮТ ВСЁ

Необъятный мир раскинул свои просторы от сумрачных, непроходимых чащ до выжженных солнцем пустынь. Каждый уголок этого живого мира обладает своей уникальной душой и дарами, которые могут быть открыты лишь тому, кто обладает знанием и терпением. Для травника или алхимика нет неважных земель - есть лишь неизученные. Чтобы систематизировать эти бескрайние богатства, мудрые гербаристы и следопыты условно разделили все природное многообразие на несколько обширных групп, внутри которых царят схожие законы и произрастают схожие дары природы.

## ЗА СТЕНОЙ ТАВЕРНЫ

В стандартном приключении герои могут спасти деревню от гоблинов, получить награду и двинуться дальше. Их правило это спасенные жизни и полные кошельки. Но что происходит после? Кузнец, чью мастерскую разорили гоблины, не сможет восстановить ее без помощи. Торговцы, напуганные нападением, поднимут цены или уедут в более спокойные края. Беженцы из соседних земель, услышав о "спасенной" деревне, потянутся сюда в поисках защиты, создав новые проблемы. Это и есть Живой Мир. Мир, где каждое действие это камень, брошенный в воду. Задача этой системы дать вам инструменты не просто бросать эти камни, но и управлять расходящимися кругами.

Вы не просто наемники с мечами. Ваши слова имеют вес. Ваши решения формируют реальность. Когда вы становитесь у руля управления, ваша роль меняется:	
Вместо того чтобы убить монстра, вы решаете, как финансировать отряд стражников, который будет охранять земли от монстров.	
Вместо того чтобы найти артефакт, вы принимаете закон, регулирующий магические исследования, который позволит вашим маганам создавать подобные артефакты.	
Вместо того чтобы убедить одного короля, вы своей политикой влияете на настроения десятков и сотен людей, создавая целую нацию, лояльную вашим идеалам.	

Власть это не просто привилегия издавать указы. Это постоянный баланс. Каждое решение имеет свою цену. Снизите налоги обрадуете народ, но оставите казну пустой, рискуя не выплатить жалование стражникам. Прикажете строить оборонительные стены повысите безопасность, но лишитесь доходов от торговли, которую задавите пошлинами для финансирования стройки.

## ОСНОВЫ ВЛАСТИ

Необъятный мир раскинул свои просторы от сумрачных, непроходимых чащ до выжженных солнцем пустынь. Каждый уголок этого живого мира обладает своей уникальной душой и дарами, которые могут быть открыты лишь тому, кто обладает знанием и терпением. Для травника или алхимика нет неважных земель - есть лишь неизученные. Чтобы систематизировать эти бескрайние богатства, мудрые гербаристы и следопыты условно разделили все природное многообразие на несколько обширных групп, внутри которых царят схожие законы и произрастают схожие дары природы.

## СОВЕТ

Совет - это правящий орган, состоящий из трех избранных Управленцев, наделенных правом создавать и изменять законы поселения. Это не просто собрание героев; это институт, чьи решения оказывают прямое и немедленное влияние на жизнь каждого обитателя вашего мира - будь то игрок или неигровой персонаж.

Совет представляет собой квинтэссенцию политической воли сообщества. Его основная задача - превращать личные амбиции и общие идеи в работающие правовые механизмы, балансируя между процветанием, безопасностью и свободой..

## УПРАВЛЕНЕЦ: ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ

<b>Законодательная Инициатива:</b> Предлагать, обсуждать и голосовать за новые законы, указы и постановления.
<b>Доступ к Казначейству:</b> Запрашивать у Мастера отчет о состоянии городской казны и контролировать основные статьи расходов (с одобрения большинства Совета).
<b>Публичная Трибуна:</b> Обращаться с официальными заявлениями ко всем жителям, получая автоматическое внимание и (в большинстве случаев) аудиторию.
<b>Назначение Должностных Лиц:</b> Согласовывать назначения на ключевые посты (например, Капитан Стражи, Главный Заклинатель, Смотритель Рынков), если такие должности введены в игре.
<b>Совещание:</b> Участвовать в заседаниях Совета, будь то отдельный игровой сеанс или обсуждение в отведенном канале между игроками.
<b>Служение Обществу:</b> Действовать в интересах поселения, а не только своей личной выгоды. Эгоистичные решения могут привести к народному гневу.
<b>Нести Ответственность:</b> Быть готовым держать ответ за последствия принятых законов перед избирателями и, что немаловажно, перед Мастером.
<b>Соблюдение Иерархии:</b> Признавать, что окончательное слово в толковании правил, эффектов и последствий всегда остается за Мастером.

## ПРОЦЕСС ПРИНЯТИЯ ЗАКОНОВ

«Закон это не просто слова на пергаменте. Это застывшая воля, мост между идеей и реальностью. И как любой мост, он должен быть выстроен на прочном фундаменте, иначе рухнет под тяжестью последствий».

*\* Советник Элдор, карлик, бывший управитель рудников*

## ОТ ИДЕИ ДО УКАЗА: ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ ЗАКОНА

Каждый закон проходит через следующие стадии:

<b>01 Инициатива</b> Любой игрок (не только Управленец) может предложить идею для нового закона. Для этого он должен изложить ее в установленном формате ) и передать на рассмотрение одному из членов Совета. Это поощряет политическое участие всех жителей.
<b>02 Обсуждение в Совете</b> Управленцы изучают предложение в специально отведенном для этого месте. Они задают вопросы автору, обсуждают потенциальные эффекты, слабые места и возможные компромиссы. Мастер на этом этапе выступает в роли эксперта, помогая оценить возможные игровые последствия.
<b>03 Голосование</b> После обсуждения проводится формальное голосование среди трех Управленцев. Для принятия закона требуется большинство голосов. Голосование является окончательным.
<b>04 Обнародование</b> Принятый закон передается Мастеру, который официально объявляет о нем всем игрокам через основной канал мира. Объявление должно содержать полный текст закона и дату, с которой он вступает в силу.
<b>05 Вступление в силу</b> Закон начинает действовать либо немедленно после обнародования, либо с указанной в нем даты (например, «с начала следующей игровой недели»).
<b>06 Исполнение и последствия</b> Мастер интегрирует эффекты закона в игру. Он отслеживает изменения в показателях поселения (казны, настроения и т.д.) и отыгрывает реакцию мира.

## ПРИМЕРЫ ЗАКОНОВ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ

<b>Закон: «О поддержке местных ремесленников»</b>	
<b>Суть</b>	Установить налоговые каникулы для ремесленников, проживающих в городе менее года.
<b>Эффекты</b>	<div><div><div>+</div><div>Все проверки Убеждения для привлечения ремесленников в город совершаются с преимуществом. Доход от продажи крафтовых предметов для новых мастерских увеличивается на 15%.</div></div><div><div>-</div><div>Городская казна еженедельно теряет 100 золотых монет. Существующие гильдии могут быть недовольны конкуренцией.</div></div></div>
<b>Закон: «О землях для переселенцев»</b>	
<b>Суть</b>	Снизить налоги для новых жителей на первые полгода проживания.
<b>Эффекты</b>	<div><div><div>+</div><div>Куб убеждения для привлечения новых NPC в город получает +3.</div></div><div><div>-</div><div>Налоговые потери составляют 5% от общего сбора в казну.</div></div></div>
<b>Закон: «О целительном долге»</b>	
<b>Суть</b>	Бесплатная медицинская помощь в обмен на отработку на общественных работах.
<b>Эффекты</b>	<div><div><div>+</div><div>Игроки могут получить бесплатное лечение 1 раз в месяц.</div></div><div><div>-</div><div>Скорость строительства общественных зданий замедляется, так как часть рабочих занята на отработках.</div></div></div>
<b>Закон: «О гербовых сборах»</b>	
<b>Суть</b>	Ввести дополнительный налог на все крупные сделки с недвижимостью и магическими артефактами.
<b>Эффекты</b>	<div><div><div>+</div><div>Казна пополняется на 200 золотых монет еженедельно.</div></div><div><div>-</div><div>Все проверки Торговли при покупке дорогих товаров совершаются с помехой.</div></div></div>
<b>Закон: «О всеобщем воинском обучении»</b>	
<b>Суть</b>	Обязать всех свободных граждан тренироваться владению оружием по выходным.
<b>Эффекты</b>	<div><div><div>+</div><div>В случае нападения на поселение ополчение получает бонус +2 к броскам атаки.</div></div><div><div>-</div><div>Настроение жителей снижается на 1 пункт. Производительность труда падает.</div></div></div>