

РИ "The 7th sea. Излом зимы"

22-25 февраля 2018

МГ "В джазе только девушки"

Содержание

Тайны.....	3
Голод	4
Допуск оружия.....	6
Боевые взаимодействия	7
Механика.....	7
Вооружённая драка	8
Последствия вооружённой драки	8
Рукопашный бой.....	9
Убийство со спины.....	10
Защита	10
Погони	10
Лечение ранений	12
Яды, болезни, зелья.....	13
Воздействия	13
Карточки воздействий	13
Спасение.....	14
Правила для нечистых на руку людей	17
Воровство	17
Взлом замков	17
Магия Порте	18
Рядовые солдаты	19
Против воли	21
Удержание, связывание, оглушение.....	21
Обыски	21
Пытки	22
Арест.....	22
Опьянение	23
Любовные утехы	24
Взаимодействие с животными	25

Тайны

В современной литературе есть великое множество жанров. Какие-то из них только набирают популярность, какие-то уже наоборот пришли в упадок. Мы с вами собрались для того, чтобы вспомнить один из них – незаслуженно отправленный на покой авантюрный роман. Роман плаща и шпаги. Многие из вас выросли на прекрасных экранизациях романов Александра Дюма, на фильмах про легендарного разбойника в маске или книгах про благородного пирата Питера Блада. Многие до сих пор с тёплой ностальгической грустью вспоминают об искромётном остроумии этих героев, о захватывающих поединках и душещипательных историях любви. Интриги и политика, торговля и магия, которые руководят выбранной нами для поля игры страной, ни в коем разе не должны сбивать вас с толку. Мы играем всё в те же приключения и приветствуем любые широкие жесты. Ваша любовь обязательно должна быть любовью до гроба, ненависть – непреодолимым чувством, рядом с которым меркнут все логические доводы. Каждый из вас – герой своей собственной истории, и история эта должна быть настолько яркой, чтобы читатель не мог от неё оторваться, пока не прочтёт последнюю главу. Мы, в свою очередь, чтобы помочь вам в создании красивых образов и историй, представляем вам правила по Тайнам. Они помогут вам стать настоящими героями, которые борются со своими недостатками... или – настоящими злодеями, которые им потакают.

Каждый видит, каким ты кажешься, но мало кто чувствует, каков ты есть
Никколо Макиавелли

У каждого человека, сколь бы праведным или сильным духом он не был, обязательно есть какой-то изъян. Набожный святоша может быть влюбчив, словно кот по весне, а авторитетный душеприказчик болтлив как торговка на базаре, Судьба зачастую играет с людьми жестокие шутки. Подобные изъяны Ведьмы Сорте называют Тайнами и соотносят с Высшими арканами карт Сорте. Тайна – это не просто недостаток, который человек может преодолеть с помощью своей силы воли, Тайна – это слабость, что гнездится в самых потаённых уголках души. И если вам однажды удалось побороть соблазн, которому она вас подвергает, не спешите радоваться – она непременно возьмёт своё. Тайна точно такая же часть вашей натуры, как походка или манера речи, и избавиться от неё так просто не получится. Чаще всего именно Тайна становится причиной гибели доблестного героя или проигрыша коварного злодея.

Большую часть времени Тайна всего лишь рекомендация к отыгрышу. Каждый из вас получит от мастера свою Тайну и решит, потакает ей его персонаж или наоборот борется всеми силами своей бессмертной души. Но при этом помните – мы играем на героический образ и тихая, пусть и мужественная внутренняя борьба, не будет интересна ни вашим соигрокам, ни сюжету.

Может случиться и так, что ваш изъян совершенно внезапно прорвётся через все круги обороны, которые вы выстроили вокруг него и заговорит вместо вас в полный голос. Это событие может быть обусловлено как магическим воздействием, так и простой случайностью. В таком случае к вам подойдёт мастер и скажет кодовое слово: «Тайна», которое активирует ваш недостаток. Это означает, что в самом ближайшем времени вы должны сделать что-то ему в угоду. Душеприказчик начнёт болтать о сложном и секретном деле, за разглашение которого его обещали утопить в канаве, а святоша влюбится в женщину, которую он только что исповедовал и начнёт настойчивые ухаживания, пусть это и будет древняя старуха девяноста лет от роду. Отыгрыш Тайн и их активации мы всегда оставляем на усмотрение игроков, в очередной раз напоминаем только об одном – будьте яркими и сделайте игру не только себе, но и всем вокруг.

Голод

С того самого дня, как генерал Монтегю дю Монтень начал продвигаться вглубь Уссуры, его армию преследуют необъяснимые бедствия. В народе рассказывали о посевах, вспыхивавших безо всякой причины, об огне, нёшемся по лесам и полям на войска императора. Вслед за пламенем двигалась лавина льда и снега, и земля, почерневшая от огня, белела ото льда. Подойдя к Екатерине через долины Рюрика, Монтегю обнаружил, что ручьи и реки наполнились солёной водой. Только вода реки Екатерины осталась пресной. Его люди охотились, чтобы пополнить свои скудные пайки, но дичь мгновенно начинала кишеть червями. И это оказалось одной из самых больших проблем.

Уссурам, несмотря на заступничество Матушки, тоже приходится нелегко. Урожай не успел созреть, а вражеские солдаты безжалостно отнимают у мирных жителей всю еду, которую только могут найти. Закрома пустеют, а снег даже не думает сходить, и говорить не то, что о новом урожае, а даже о посеве ни у кого не поднимается язык.

И всё чаще и чаще среди людей по обе стороны баррикад звучит страшное слово «голод».

Механизм. Голод во многом похож на болезнь. Он ослабляет организм, отнимает ваши силы и направляет все ваши устремления только к одной-единственной цели – еде. Голод на нашей игре имеет несколько фаз, все фазы поделены на стадии. Каждая стадия имеет свои последствия. Часть из них обратима, часть – нет. Конечно, большая часть необратимых последствий является таковыми только в процессе игры. Считается, что для того, чтобы восстановить силы и форму, человеку нужен длительный отдых и хорошее питание, но если вы умудритесь умереть от голода на игре, что ж, не обессудьте. Значит, вам крупно не повезло. Если ваш персонаж заканчивает игру на последних стадиях голода, но впереди его ждёт не отдых, а крупное сражение или дальняя дорога, то, скорее всего, он тоже умрёт от истощения за рамками игры.

О начале и окончании работы модели в четверг будет объявлено на параде.

В пятницу модель начинает работать в 10.00 утра, заканчивает в 02.00.

В субботу старт модели так же в 10.00 утра, а окончание – на финальном параде.

Ночью модель не работает, даже если вы ещё не отправились спать, однако утром модель стартует в одно и то же время для всех. То, что вы проснулись после её старта, не освобождает вас от необходимости употребить положенное количество игровой еды.

Игровая еда. Только строго определённые продукты будут идти в зачёт правил голода. Это изюм. Мы настоятельно просим не завозить их на полигон. *Игровой едой* МГ вас обеспечит самостоятельно.

Каждому персонажу необходимо питаться раз в два часа. Если вы применяли магию – поешьте. Если вы не поели в течение 15 минут, то применение магии считается за 2 часа голода, или снимает одну ступень голода, если он у вас уже начался. Во время любого праздника или приёма гостей, на столе должна быть игровая еда для каждого присутствующего. Иначе праздник не будет считаться состоявшимся, потому что персонажи грустно сидели над пустыми мисками.

Порцией считается: 1 изюм. Остальная еда не учитывается правилами. Если у вас аллергия на какие-то из сухофруктов, отнесите их на мастерку. Не оставляйте использованный ресурс в игре. Если вы пропустили два приёма пищи, т.е. не поели 4 часа, у вас начинается голод. Оторвите первую полоску со своей карточки голода.

Карточка. Каждому игроку будет выдана персональная карточка голода. Все графы на ней будут заклеены, и открывать вы их начнёте по порядку. На ней будут указаны симптомы, технические минусы, которые накладывает на вас общее ослабление, а также указание, обратимы эти последствия или нет. Если последствия обратимы, для того, чтобы от них избавиться, вам необходимо съесть двойную порцию игровой еды (2 изюма). После этого вы возвращаетесь на одну ступень голода назад, или, если она была первой, на время вовсе избавляетесь от голода. Если последствия на карточке были необратимы, вы уже не сможете вернуться на предыдущую ступень, только держаться на текущей и не опускаться ниже.

Внимание! Если карточка голода была уже однажды вами открыта, но вы благополучно отъелись и вернулись в нормальное состояние, для того, чтобы начать открывать её снова, вам теперь нужно не 4 часа, а 2.

Ослабленный организм. Как известно, ослабленный голодом организм хуже сопротивляется любым воздействиям. Если вы страдаете от голода и плюсом к нему получили карточку болезни или яда – отрывайте сразу две полоски и принимайте симптомы обеих фаз воздействия. Если вы были ранены в поединке, то время перехода ваших ранений из лёгкого в тяжелое, из тяжёлого в критическое сокращается вдвое. Вызов Судьбы не работает на голодного: у истощённого организма нет сил бороться, и пациент умирает на операционном столе.

Охота. Единственный способ добыть еду на игре – это сходить на охоту. Однако не думайте, что это панацея, шанс вернуться из леса ни с чем довольно высок. Тем более, если вы не местный житель.

На охоту могут пойти минимум трое. Монтенцам желательно взять с собой проводника из местных, иначе их шансы на успех будут довольно малы. Пользоваться виртуальными солдатами для охоты нельзя, большой отряд распугает итак скудную дичь. Единственное, что вы можете сделать – это заявить, что на охоту идёт не полковник Алуа дю Крэ, а рядовой Рене Венсан. Присутствие в отряде человека со способностью охотник заметно увеличит количество добытой вами дичи.

Как будет проходить собственно охота вам на месте расскажет игротехник. Будьте готовы к тому, что вам придётся активно побегать по улице. Утепляйтесь! Игровое оружие для участия в охоте не требуется. Охоту можно заявить только в светлое время суток.

Допуск оружия

Всё игровое оружие должно пройти допуск и иметь чип.

Оружие ближнего боя

На игру допускается исключительно протектированное рубящее оружие. На боевых частях оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии. Оружие должно аккуратно и эстетично выглядеть и соответствовать вашей роли.

Для *монтеньцев*: сабли, палаши, даги

Для *уссурцев*: топоры, дубины, булавы.

Для всех разрешены протектированное ножи и заантураженные ножи типа колдстил. На игру так же допущены всевозможные ларповые сковороды, скалки и табуретки.

Огнестрельное оружие

На игру допускается качественно выполненная имитация огнестрельного оружия XVII века, работающая за счёт детонации капсулей-воспламенителей, стреляющая войлочными пулями. Максимальная мощность заряда: KB209, KB-22, «Жевело-М». Минимальный внутренний диаметр ствола – 23 мм. Огнестрел будет проверяться на владельце.

Пистолы и мушкеты допущены только для монтеньцев за некоторыми исключениями.

Боевые взаимодействия

Все боевые взаимодействия на длинноклинковом, древковом и огнестрельном оружии в помещениях ЗАПРЕЩЕНЫ! Считается, что человека, обнажившего оружие в помещении, берёт под стражу отряд часовых. Если вы только обнажили клинок, вас обезоружат и отправят в свои покои на 30 минут, отдохнуть. Своё оружие вы сможете получить у стражи (на мастерке) только по истечении этого срока. Если же вы начали полноценную драку в помещении, то вас не просто обезоружат, а оставят под арестом на неопределённый срок. Игра для такого персонажа будет закончена.

(Обратите внимание, это ТЕХНИЧЕСКОЕ правило, его невыполнение будет караться сугубо неигровыми методами).

Если ваше желание смыть нанесённое оскорбление или разрешить возникший спор кровью столь велико, что затмевает все доводы разума, вы можете вызвать своего оппонента на дуэль, или на кулачный бой, если он не понимает иноземной речи. Все дуэли и поединки происходят только на улице!

Механика

Статус. На игре будут прописаны три статуса, которые помогут вам разрешить любую драку, если вы в неё попадёте (будут прописаны в игровых паспортах).

- **Боец.** Такой человек не понаслышке знает, что такое и кабацкая драка или уличный мордобой, и поединок на холодном оружии. Его сложно будет застать врасплох и быстро победить. Он знает массу приёмов и легко может запутать противника.
- **Фехтовальщик/Рукопашник.** Человек, который уделял много внимания либо благородному оружию, либо науке кулачного боя. У него хорошая физическая подготовка, но незнакомый стиль боя может стать для него смертельно опасным.
- **Мирный.** Человек, ни разу не державший в руках оружие и не научившийся защищать себя.

Перед началом драки необходимо ознакомить противника со своим статусом:

«Уж ежели тебе охота кулаки почесать, милсударь, то милости просим, у меня это дело быстрое. Токмо ты за оружие своё не хватайся, не думай, что оно тебя спасёт, я ведь тоже топор прихватить могу»

«Вы зря надеетесь на лёгкую победу, мсье! Да, я женщина, но фехтовать умею не хуже многих мужчин! Вам не взять меня голыми руками!»

«Обычно подобные проблемы за меня решает охрана, но вы, уважаемый, умудрились достать меня! Получайте!»

Ранения. У каждого человека разный болевой порог, разная привычка к боли и тренировка. Боец может выдержать три тяжёлых ранения, фехтовальщик – два, а мирный вовсе одно.

Поражаемая зона – корпус, руки от плеча до кисти, ноги от бедра до голени.

НЕ ПОРАЖАЕМАЯ ЗОНА – шея, голова, кисти рук, стопы, пах. Попавшему в не поражаемую зону засчитывается тяжёлое ранение.

Вооружённая драка

Дуэль, стычка на задворках – это может быть всё, что угодно. Только помните, что в условиях военного времени они могут спровоцировать не самые приятные для вас события. Офицеров могут судить за дуэль, а местных – надолго посадить под стражу как смутьянов.

Холодное оружие

Удары должны быть акцентированными, но вместе с этим рассчитывайте свои силы так, чтобы не нанести серьезную травму сопернику. Приём «швейная машинка» засчитывается за один удар.

ЗАПРЕЩЕНЫ уколы, клинчи и приёмы рукопашного боя.

- в руку/ногу – легкое ранение. Два лёгких ранения равны одному тяжёлому. Повторное попадание в одну и ту же конечность выводит её из строя;
- в корпус – тяжелое ранение;
- слегка задела кончиком – царапина. Не суммируются.

Огнестрельное оружие. Выстрел из пистоля или мушкета всегда наносит тяжёлое ранение, куда бы он ни попал, в корпус или в конечность. После каждого выстрела вам необходимо сумитировать процесс перезарядки оружия. Потратить вы на него должны не менее двух минут.

Запрещено стрелять в противника, который находится от вас на расстоянии менее метра. Запрещено стрелять в сторону домов. Мастерская группа не будет нести ответственности за разбитые вами в перестрелке окна.

Последствия вооружённой драки

Лёгкое ранение. Человек с трудом пользуется повреждённой конечностью, старается беречь её. С лёгкими ранами может справиться любой с навыком «Первая помощь». Рану достаточно просто перевязать, и через 15 минут человек снова почувствует себя здоровым. Если лёгкое ранение оставить без перевязки, через 30 минут оно превратится в тяжёлое.

Тяжёлое ранение. В этот раз для лечения необходим дипломированный специалист, который в состоянии провести операцию. В случае успеха, через 30 минут раненый будет полностью здоров. Тяжёлые ранения все ощущают по-разному. Боец будет обеспокоен своим первым тяжёлым ранением чуть больше, чем лёгким: он будет с трудом передвигаться, или вовсе не сможет пользоваться повреждённой конечностью, если рана пришлась на неё. Второе тяжёлое ранение бойца и первое фехтовальщика – более серьёзная проблема. Человек может передвигаться только с посторонней помощью и испытывает сильную боль. Он не может вступать в новые поединки, бегать и пользоваться своими способностями. Если человеку не оказать помощь, через каждые 15 минут он добавляет к своим ранениям ещё одно лёгкое и суммирует их по правилам. Третье тяжёлое ранение бойца, второе фехтовальщика и первое мирного считается критическим состоянием.

Критическое состояние. Раненый может только лежать и разговаривать исключительно шёпотом. Ходить он не может вовсе, а переносить с места на место его необходимо с большой осторожностью, чтобы не навредить ещё больше. Делать это должны как минимум двое. Если раненому не оказать срочной помощи, через 10 минут он умрёт. Для того чтобы вытащить человека фактически с того света, врач должен принять Вызов Судьбы (позвать игротехника или мастера). В случае успеха через полчаса раненый сможет с осторожностью передвигаться сам, но не сможет драться и пользоваться способностями, а ещё через час будет здоров полностью. В случае неудачи... чтож, останется только помолиться за его душу.

Дуэль до смерти. Если перед началом поединка вы заявили дуэль до смерти, то никто уже не сможет вам помочь. В этом случае врач не имеет права использовать Вызов Судьбы, свою Судьбу вы уже решили сами. Человек, находящийся при смерти, часто ещё может говорить: проклинать, насмехаться и грозить мстью родственникам, словом делать всё, чтобы победившему жизнь мёдом не показалась. Смертельно раненый умирает через пять минут, после получения последней раны и уже не может предпринимать никаких активных действий. Будет лучше отнести его умирать в холл здания, а не оставлять на улице.

Рукопашный бой

Вульгарная драка не самый привычный способ для благородных мсье решать вопросы, что вызывают негодование или протест. Над дворянином, который начал размахивать кулаками, будут потешаться даже его друзья, и он мгновенно станет мишенью сплетен, которые будут рассказывать о его невожатанности и глупой горячности. Зато уссурцы почитают кулачный бой едва ли не национальной забавой и с охотой поддержат любую драку.

Удары имитируются хлопком ладони по корпусу. Хлопок должен быть полноценным движением с замахом. Будьте внимательны к своим оппонентам и осторожны, рассчитывайте силу удара. Не забудьте перед началом драки ознакомить противника со своим боевым статусом.

Драка

Бойцу необходимо 5 ударов, для того, чтобы сбить с ног и временно (3 минуты) обездвигить равного себе по статусу. Фехтовальщика боец уложит за 4 удара, мирного за 2.

Фехтовальщику необходимо 5 ударов, чтобы обезвредить бойца, 4 – равного себе по статусу и 3 мирного.

Мирному необходимо 5 ударов, чтобы победить бойца, 4 – фехтовальщика и 3 – равного себе по статусу.

Вы можете не драться, а просто сравнить свои статусы и отыграть последствия. Однако удача всегда на стороне дерзающих, и даже если вы мирный человек и оказались против опытного головореза, у вас всегда есть шанс.

Подручные средства. Если у вас под рукой оказалась нож, скалка или сковородка – что ж, вам повезло! Вы можете сократить необходимое для победы количество ударов в половину (бойца можно победить за 3 удара, фехтовальщика за 2, мирного за 1). Вы можете попытаться схватить направленную на вас руку с предметом и удерживать, сколько хватит ваших сил. Другие захваты запрещены. Помните так же, что раненому ножом необходима будет помощь врача. Считается, что он получил тяжёлое ранение.

ВНИМАНИЕ! В качестве подручных средств вы можете использовать ТОЛЬКО зачищенные ларповые предметы.

Оружие. Если в то время как ваш противник пытается напугать вас ножом, у вас на поясе висит длиннокликовое или огнестрельное оружие, вы можете напомнить наглецу об этом. Доставать оружие в помещении не стоит. Простого внушения должно быть достаточно. Человек с ножом должен отступить. Однако он не обязан выполнять ваши требования – он убежит и всё тут. Для того, чтобы получить власть над напавшим, вам придётся вступить с ним в ножевой или рукопашный бой и победить.

Убийство со спины

Не каждый умеет незаметно подкрасться к человеку со спины, и не каждый знает, куда нужно ударить, чтобы жертва умерла без звука, не успев поднять ненужного шума. Ни в Монтене, где в ходу широкие жесты, ни в честной Уссуре не ценят подобных умений, но специалистов по обе стороны баррикад может оказаться достаточно.

Умение. Убить в спину без подготовки действительно невозможно. Несколько человек будут владеть этим умением, это будет прописано в их игровых паспортах. Остальные же, попытавшись ударить противника в спину, нанесут ему всего лишь одну тяжёлую рану.

Убийство. Для того чтобы совершить своё чёрное дело, вам нужно подойти со спины и провести ножом сверху вниз от плеча до пояса жертвы и обозначить свой статус убийцы словесной формулировкой. Например: «Мне очень жаль, мсье, но сегодня не ваш день. Отправляйтесь к Теусу с миром». Если ваша жертва обернулась до того, как вы закончили удар, она считается просто тяжело раненной. Если в процессе вас заметил другой человек, вашу жертву это не спасёт, если только она, предупреждённая, не успеет обернуться. Однако вам придётся разбираться теперь ещё и со свидетелем.

Неумелые попытки. Если вы по каким-либо причинам собрались убить в спину человека, не имея навыка убийцы, вы обязаны сделать всё то же самое, что описано в предыдущем пункте, только ваши слова должны быть иными: «Пусть мои руки никогда раньше не обагрят кровь, для вас я сделаю исключение, мсье!». Ваша жертва получает одно тяжёлое ранение и может обернуться, позвать на помощь... или дать сдачи.

Но даже у беспринципных людей есть некоторое подобие кодекса чести. Они никогда не станут убивать спящих в своих комнатах людей.

Защита

Если вы вдруг увидели, что вашего безоружного или мирного друга берут в кольцо, можете попытаться ему помочь. Вы можете встать рядом с жертвой и защитить её. Сделать это могут только персонажи со статусом боец или фехтовальщик.

Ни шагу назад. Защитник может задержать нападающих и дать жертве убежать, но только ценой своей жизни: «Беги, любимая! Я этим охломонам покажу почём у нас в Уссуре фунт лиха! Беги далеко, как только можешь! Я лучше голову сложу, чем тебя на поругание им отдам!». В таком случае жертва может убежать строго за спину своего спасителя, и пять минут за ней никто не должен гнаться. Защитник после этого получает критическое ранение и умирает, не дождавись врача.

Драка. Если бежать некуда, или защитник уверен в своих силах, все сражающиеся должны проследовать во двор, если инцидент произошёл в помещении, и драться согласно стандартным боевым правилам. Жертва при этом не имеет права никуда убегать. Вмешаться в такой бой нельзя, но будьте готовы к тому, что по его окончанию кому-то придётся несладко. Крики и звон оружия обязательно привлекут всеобщее внимание, и после окончания поединка кто-то может захотеть поддержать одну из сторон. В случае победы нападавших жертва и её защитник оказываются в их полном распоряжении, и наоборот.

Погони

Кто бы ни хотел от кого улизнуть – партизаны от монтеньского разъезда, или неудачливый военный от раскрывших его местных, всем им придётся учитывать некоторые нюансы.

Отрезать все пути. В одиночку бросаться в погоню – гиблое дело. Беглец обязательно найдёт какую-нибудь лазейку и сможет ускользнуть. Для того чтобы погоня завершилась успешно,

преследователей должно быть не меньше двоих. Они должны догнать беглеца и схватить его с двух сторон за руки. Вырываться после этого запрещено. Так же и наоборот. Если вы бросились в погоню, и уже даже схватили свою жертву за руку, а вот ваш напарник значительно отстал – отпустите, вы не удержите беглеца в одиночку. К тому же, если вы в одиночестве, беглец может затеять с вами рукопашную драку или поножовщину.

Дело чести. В том случае, если беглец видит, что дело совсем плохо, он может, до того, как его схватили, остановиться и вызвать любого из преследователей на поединок. От такого вызова невозможно отказаться. Кем бы ни был беглец – дуэль это дело чести, а отказ от неё несмываемый позор. Дуэлянты должны спуститься во двор и действовать согласно стандартным боевым правилам. Такая дуэль длится до тех пор, пока один из противников не сможет продолжать бой. Критическое ранение здесь не влечёт за собой мгновенную смерть, но требует срочного вмешательства врача. Если беглец побеждает в дуэли, то он может беспрепятственно скрыться, если проигрывает – то переходит в полное распоряжение своих преследователей, даже если получил только одну тяжёлую рану в руку и исключительно из-за этого не может продолжать бой.

Сбежавший. Стоит понимать, что даже если вы унесли ноги, но засветили своё лицо, обратно дорога вам заказана. После побега вы должны отправиться на мастерку. Там мастера решат дальнейшую судьбу вашего персонажа: смог ли он спрятаться зимой в лесу, или попался в руки часовых, и при необходимости выпустят вас новой ролью. Всё будет зависеть только от степени вашего проступка... и вашей храбрости, конечно.

Лечение ранений

Лёгкое ранение. Персонаж с трудом пользуется повреждённой конечностью, старается беречь её. Легкое ранение лечится наложением бинтов (его могут делать персонажи с навыками «первая помощь», «травник» или «врач»). В течение 15 минут, после того, как были наложены бинты, персонаж полностью излечивается от своего ранения. Если лёгкое ранение оставить без перевязки, через 30 минут оно превратится в тяжёлое.

Тяжёлое ранение. В этот раз для лечения необходим дипломированный специалист (персонаж с навыком «врач»), который в состоянии провести операцию (врачу необходимо отыграть проведение операции и разгадать ребус, который выдадут мастера). В случае успеха, через 30 минут раненый будет полностью здоров. Тяжёлые ранения все ощущают по-разному. Боец будет обеспокоен своим первым тяжёлым ранением чуть больше, чем лёгким: он будет с трудом передвигаться, или вовсе не сможет пользоваться повреждённой конечностью, если рана пришлась на неё. Второе тяжёлое ранение бойца и первое фехтовальщика – более серьёзная проблема. Человек может передвигаться только с посторонней помощью и испытывает сильную боль. Он не может вступать в новые поединки, бегать и пользоваться своими способностями. Если человеку не оказать помощь, через каждые 15 минут он добавляет к своим ранениям ещё одно лёгкое и суммирует их по правилам. Третье тяжёлое ранение бойца, второе фехтовальщика и первое мирного считается критическим состоянием.

Критическое состояние. Раненый может только лежать и разговаривать исключительно шёпотом. Ходить он не может вовсе, а переносить с места на место его необходимо с большой осторожностью, чтобы не навредить ещё больше. Делать это должны как минимум двое. Если раненому не оказать срочной помощи, через 10 минут он умрёт. Для того чтобы вытащить человека фактически с того света, врач должен принять Вызов Судьбы. В случае успеха через полчаса раненый сможет с осторожностью передвигаться сам, но не сможет драться и пользоваться способностями, а ещё через час будет здоров полностью. В случае неудачи... чтож, остается только помолиться за его душу.

Вызов Судьбы. Врач, который из последних сил пытается помочь умирающему человеку, должен принять Вызов Судьбы. Если врач решается на Вызов Судьбы, он должен пройти на мастерку. Там ему скажут, что делать дальше. При неудачном исходе последствия могут оказаться фатальными не только для пациента, но и для врача.

Яды, болезни, зелья

Кроме лихих людей с острыми шпагами, на Тейе имеется еще много опасностей, которые могут повредить вашему здоровью. В Монтене не каждый шевалье рискнёт прибегнуть к подобному способу избавиться от конкурента, он будет считаться позорным. Но всегда найдётся тот, кто не гнушается любыми методами в борьбе за влияние и власть. Кроме того, сама человеческая природа такова, что делает людей уязвимыми перед болезнями. Уссурцы же с любыми хворями в первую очередь пойдут к травнику за лечебным зельем. Но говорят, что не все местные отвары одинаково полезны.

Воздействия

Подшутили ли над вами друзья, враги, или Судьба, но так или иначе вам нужно как-то теперь с этим жить. А может уже и не жить – это ведь как повезёт...

Отравления. Яды и зелья моделируются флаконами с ингредиентами, на которых наклеены маркеры с символами, и чипами отравления. Содержимое флакона нужно опустошить перед использованием. Пустая емкость с этикеткой остается у вас в качестве вполне реального (игрового) предмета, и её придется где-то прятать.

Если вы хотите подсыпать яд или зелье, необходимо наклеить на посуду, из которой жертва собирается есть или пить метку (чип отравления), и удостовериться, что еда или питье несчастным были употреблены. Известны так же некоторые виды контактных ядов, они могут проникать в кровь через кожу. Такие яды не бывают смертельными и их легко опознать по покраснениям на том месте, где жертвы коснулся отравитель. Для того чтобы воспользоваться таким ядом, вам необходимо коснуться кожи жертвы, а на её одежду прицепить маленькую заколку-крабик с чипом отравления. Однако помните, яд одинаково опасен как для жертвы, так и для отравителя, и если вы сами схватили его голыми руками, то тоже получите карточку воздействия.

После того, как вы проделали одно из вышеописанных действий подойдите к мастеру или игротехнику и назовите ему имя жертвы и яд, которым воспользовались. В случае контактного яда назовите ещё и место, к которому прикасались, именно с него начнётся действие яда. Мастер отнесёт жертве карточку воздействия и через несколько минут после отравления жертва почувствует себя дурно, у неё проявится первый симптом.

Болезни. Часто болезни являются последствием неправильного лечения отравлений. Холод, отсутствие нормального пропитания и распущенность нравов тоже могут стать причиной заболевания. Иногда, из-за ошибки врачей, вовремя не распознавших опасную болезнь, может даже начаться эпидемия, которая в силах подкосить население небольшого города.

Карточки воздействий

Осознание того, что в теле человека укоренился недуг, приходит к нему, как правило, внезапно (вместе с карточкой воздействия от мастера или игротехника). В случае добровольного приема наркотика странные ощущения вполне ожидаемы, но сути дела это не меняет.

Образец карточки воздействия ядов и болезней
(цветом помечены графы, которые будут на игре заклеены)

Фазы действия		Симптомы
1	0-15 минут	Головокружение
2	15-30 минут	Сонливость
3	30 минут – час	Персонажа сильно клонит в сон, ему хочется прилечь, он дезориентирован в пространстве. Персонаж может передвигаться и говорить, но не может сражаться и использовать способности, персонажа можно убить, нанеся ему всего один удар. Персонажу необходимо провести не менее 15 минут лежа или сидя, и чтобы кто-то обеспечил ему надлежащий уход
4	Исход	Обеспечен надлежащий уход: Персонаж приходит в себя. Все негативные эффекты исчезают. НЕ был обеспечен надлежащий уход и/или принято не то лекарство Действие яда проходит, но здоровье персонажа подорвано, и его теперь намного легче отправить на тот свет. Если вас отравили повторно – отклеивайте одновременно полоски первой и второй фазы действия яда
Лекарство		9
		Лекарство подобрано правильно: персонаж приходит в себя. Все негативные эффекты исчезают. Лекарство подобрано НЕ правильно: оторвать полоску с графы «Исход» и принять последствия

Карточка воздействия зелья будет выглядеть по-другому.

Действие. Людям учёным, а именно дипломированным врачам и опытным отравителям, известно, что у каждой болезни или отравления есть три фазы действия и одно последствие. Тот, кто заболел (или подвергается иному воздействию), поступательно переживает все ступени (срывает полоски с карточки согласно указанным на ней временным промежуткам), после чего принимает исход. Однако что касается уссурских зелий, тут никто не сможет сказать с полной определённости, потому что учёными ещё не был исследован механизм их воздействий.

- **Первые две фазы** – симптоматические, заболевший лишь начинает подмечать странности в своём самочувствии, но болезнь пока не принесла ощутимого вреда. Опытный врач уже может попытаться определить болезнь, которая мучает его пациента и попытаться назначить лекарство.
- **Третья фаза** – фаза активного протекания болезни. Несчастный испытывает на себе всю вредоносную силу болезни, и становится недееспособным. Ему все еще можно дать лекарство.
- **Исход** – последствия заболевания, могут разниться в зависимости от того, было ли дано несчастному лекарство, оказан надлежащий уход или нет. Кто-то полностью исцеляется, а кто-то остается калекой на всю жизнь.

Кроме того, ослабленного человека, переживающего третью фазу действия болезни или отравления, любой может убить всего лишь одним ударом вне зависимости от того насколько смертельна сама отравка.

Спасение

Первое средство при болезни и отравлении – это, конечно же, лекарство. Однако будьте внимательны: неверно подобранное лекарство может стоить больному не только здоровья, но и жизни.

Надлежащий уход. Больному необходимы покой и забота, чтобы поправить пошатнувшееся здоровье. Постельный режим, горячее, или наоборот прохладное – по назначению врача – питье и живое участие близких людей зачастую творят чудеса. Выражать всяческую заботу и стенать вокруг больного также может оказаться небесполезным – так Теус поймет, что несчастному еще рано расставаться со своими земными привязанностями. Тем не менее, надлежащий уход может помочь только в случае самых слабых ядов и болезней. От остальных придется искать лекарство.

Лекарство. В большинстве известных науке случаев, когда больной принимает лекарство, действие болезни тут же прекращается. Тем не менее, если лекарство подобрано неверно, то его принятие может лишь поспособствовать болезни или яду побыстрее довершить свое черное дело. Будьте разборчивы принимая решение, к какому врачу обратиться за помощью, и несколько раз подумайте, прежде чем принимать лекарство от деревенского травника.

Если врач столкнулся с эффектом зелья, то он только может попытаться по симптомам подобрать похожее лекарство из имеющихся у него при себе. Приготовить специальное противоядие у него не будет возможностей. Травник, столкнувшийся с действием яда, действует согласно своим закрытым правилам.

Количество ядов и лекарств на игре будет строго ограничено, у врачей просто не было возможности пополнить запасы. Можно, конечно, попробовать попросить помощи у местных, но кто знает, чем это может обернуться.

Компетентность. Ни одному врачу в своей практике не приходилось иметь дело со всеми болезнями и отравлениями, существующими на Тейе. Тем более, с отравлениями экзотическими ядами, распространёнными в Империи Полумесяца. Даже если вы опытный врач, будьте готовы к тому, что вы можете столкнуться с совершенно неизвестным вам заболеванием. Может случиться, что вы знаете, ход заболевания, но так и не смогли подобрать от него лекарства. Или наоборот, слышали от коллеги название болезни и лекарство от него, но ничего не знаете о симптомах заболевания. И, наконец, даже, если вы знаете ход действия яда и противоядие от него, не факт, что вы сможете его приготовить.

У каждого врача будет список болезней и ядов, с которыми он знаком. Описание болезни или яда будет выглядеть следующим образом:

«Простуда обыкновенная» (болезнь)

Лекарство: горячее молоко с лимоном и мёдом **Щ**

Описание: Одно из самых распространённых заболеваний. Вызывается холодом, сыростью и насмешкой Судьбы

Далее у знающих людей будет описан ход болезни, фактически повторяющий собой карточку воздействия в открытом виде.

«Полуночный поцелуй» (яд)

Противоядие: толченые плоды вербены **З**

Рецепт: неизвестен / известен **СР**

Описание: Один из самых слабых ядов, открытых еще варварскими племенами на границах Нумы. Редко приводит к смертельным случаям, хотя и таковые случаются.

Далее у знающих людей будет описан ход отравления, фактически повторяющий собой карточку воздействия в открытом виде.

Символы в списке болезней и ядов обозначают формулу вещества. Скрытки с лекарствами, ядами и противоядиями будут прочитаны маркерами с этими символами. Для каждого вещества – свой символ, или их сочетание. Знание этих формул может помочь при попытках распознать остатки яда в использованном флаконе и определении соответствия противоядия принятой отраве (в рамках игры формулы скорее означают химический состав вещества и его признаки – специфические запах, цвет, консистенцию – чем надпись на бутылочке «ЗДЕСЬ ЙАД!!!»). Если вам говорят при просмотре, что это духи, или нюхательная соль, а символы на этикетке вам незнакомы и вы не знаете, какое конкретно вещество они обозначают, то вы не сможете точно сказать, яд это или действительно нюхательная соль. И даже, если символы вам знакомы, чтобы определить вещество вы должны, хотя бы понюхать его и посмотреть на него поближе.

Правила для нечистых на руку людей

Воровство

Никто не застрахован от банальной кражи. Срезанные кошельки и опустошённые карманы – всё это, казалось бы, удел базарных площадей и бедных районов. А люди, что этим занимаются – сущий сброд. Однако обшарить чужие карманы так, чтобы ваша жертва ничего не заподозрила – довольно сложная наука, ей, как и фехтованию, нужно учиться чуть ли не годами.

Игротехника. Воровство будет отыгрываться английскими булавками с цветными головками – на каждого человека свой цвет. Булавку необходимо будет приколоть на карман или сумку жертвы. Если сумка кожаная и её просто не проколоть, булавки можно прикалывать на одежду рядом. Именно рядом, иначе попытка воровства не будет засчитана. После этого о своём чёрном деле необходимо сообщить мастеру или игротехнику, и уже он подойдёт к игроку и скажет, что тот ограблен. Мастер забирает у жертвы один игровой предмет, который лежал на самом верху, или который легче всего было извлечь, и на мастерке передаёт вору.

Побираемое имущество. Все яды и противоядия, ингредиенты, документы, письма, печати, драгоценности, которые имеют чип «в игре».

Наказание. За воровство в Уссуре традиционно отрубают правую руку. Судьёй в таких вопросах выступает староста деревни. В монтеньской армии этим вопросом будет заниматься подполковник или любой уполномоченный им офицер. Наказание в таком случае остаётся на усмотрение судьи.

Взлом замков

Ни для кого не секрет, что современные замки при должной сноровке может взломать даже ребёнок, а проникнуть в комнату в отсутствии хозяина для кого-то может показаться довольно соблазнительным. Забрать нужную вещь, или наоборот, подложить ненужную пока никто не видит – хороший способ подставить неугодного вам человека.

Игротехника. Для того, чтобы обозначить, что дверь заперта, на её ручку необходимо будет повесить верёвку, с завязанным на ней узлом. Узел этот может быть любой сложности, всё зависит только от ваших фантазии и мастерства, но длинна верёвки не должна превышать 30 см., и она не должна быть ничем испачкана. Соответственно, чем сложнее будет узел, тем сложнее будет попасть в ваши покои посторонним. Однако постарайтесь сделать так, чтобы эти узлы было всё-таки реально развязать. Скрыть следы взлома завязав верёвку заново нельзя. Замок сломан (верёвка развязана), и починить его уже не получится. Хозяину комнаты завязывать и развязывать узлы на верёвках каждый раз когда он входит или выходит не обязательно.

Побираемое имущество. Все яды и противоядия, ингредиенты, ресурсы, документы, письма, печати, драгоценности, которые имеют чип «в игре» и входят в имущество персонажа. Мы настоятельно рекомендуем не раскидывать свои пожизнёвые вещи по комнате во избежание инцидентов. Их все стоит убрать в сумку и спрятать либо под кровать, либо за занавеску, либо в шкаф, если таковой будет в ваших покоях. Для этих вещей мастера вам выдадут маркера «Неигровые вещи». Запрещено прятать игровые предметы в ванной комнате или вместе с пожизнёвыми вещами.

Наказание. Законы разных областей Уссуры расходятся во мнении, как именно стоит наказывать домушников. В Рюрике чаще всего дают разбойникам шанс исправиться, отправляя их на работы на благо деревни. В монтеньской армии этим вопросом будет заниматься подполковник или любой уполномоченный им офицер. Наказание в таком случае остаётся на усмотрение судьи.

Магия Порте

Порте – самый известный в мире вид волшебства и наследуется он через монтеньскую кровь. Весьма вероятно, что его известность объясняется зловещей эффектностью, присущей этому волшебству. Порте, или магия Дверей, позволяет волшебнику разрывать ткань вселенной и проходить через разрыв куда-либо еще, притягивать к себе с расстояния предметы.

В 1664 году, император Монтеня начал гонения против церкви и открыто объявил себя волшебником. Он в открытую стал практиковать магию, а его высокомерное отношение к религии стало невыносимым для иерархов церкви. Более того, магия перестала быть преступлением, и многие последователи Порте поддержали императора в его решении.

На виду. Открытие портала не самое приятное зрелище, и человеку неподготовленному может даже стать дурно, если он впервые наблюдает, как действует маг Порте. Волшебник прорывает дыру в реальности, и воздух под его руками трещит, словно рвущаяся ткань. Некоторые утверждают, что это больше похоже на крик боли. Разрывы кровоточат, из них пахнет кровью, а те, кто проходил с магами сквозь порталы с содроганием описывали, что у них было ощущение, словно они продираются сквозь грудку сырого и тёплого мяса. Недаром у всех магов во время колдовства кисти рук покрываются субстанцией похожей на кровь (на игре этот момент будет моделироваться красными перчатками).

Рядовые солдаты

Все мы прекрасно понимаем, что королевский полк Дю Солей не может состоять только из двадцати офицеров. Численность полка – 500 человек, и 480 из них – виртуальные рядовые солдаты. Считается, что их палатки расположены в непосредственной близости от деревни, а патрули регулярно обходят ближайшую округу. Солдаты рубят лес, для того, чтобы греться и готовить пищу, и не всем местным это нравится. Лихо разбудят, окаянные, говорят они.

Задержания

Отряд. Отряд рядовых солдат моделируется лентой, повязанной через грудь. Носить её могут офицеры в чине лейтенанта или капитана. Более высокие чины не отдают непосредственных приказов рядовым солдатам.

Постановление. Отряды рядовых солдат не будут постоянным явлением на игре, их можно будет вызывать только по необходимости. Для того, чтобы направить отряд рядовых солдат на арест, кто-либо из старших офицеров (генерал, полковник, подполковник, сержант-майор) должен написать постановление на арест и приказ об использовании солдат, и передать его капитану или лейтенанту. Получивший приказ младший офицер приходит с ним на мастерку и получает ленту, которая будет маркером отряда.

Арест. Для того чтобы арестовать человека вам необходимо произнести ключевую фразу: «Вы арестованы, мсье. Позвольте доставить вас в распоряжение следователей и правосудия» (или аналогичную фразу на уссурском). Если при этом присутствует отряд рядовых солдат, арестованный не имеет права оказывать сопротивление и должен проследовать за слугами закона. Если же вы опрометчиво решили справиться со злодеем в одиночку, будьте готовы, что он может попытаться сбежать (см. правила по погоням), вызвать вас на дуэль или затеять драку.

Конвой. Проводить человека из камеры в камеру, на допрос или к месту разбирательства его дела рекомендуется хотя бы вдвоём. В самых тяжёлых случаях - в сопровождении отряда рядовых солдат. От одного сопровождающего арестованный может попытаться сбежать. Внимание! Если вас держит только один человек, вы можете попытаться вырваться, но любые приёмы рукопашного боя запрещены! Если арестованный смог вырваться, то в силу вступают правила по погоням. Однако если конвойный всего один, но на нём есть маркер отряда солдат, вырываться запрещено.

Вырубка

Для того чтобы не замёрзнуть во время суровых уссурских морозов, солдаты вынуждены постоянно устраивать вырубки в Деревянном лесу, чтобы было на чём готовить скудный паёк и чем греться.

В вырубке участвуют виртуальные рядовые солдаты, это действие не будет отнимать вашего игрового времени, но вот организовать отряд вам всё-таки придётся. Для этого, в соответствии с правилами о виртуальных солдатах, необходимо будет получить от старшего офицера приказ направить солдат в лес. От того, сколько человек было направлено на работы, зависит сколько ресурса они смогут получить. С отрядом рабочих можно отправить отряд охраны. Охрана не будет учитываться при подсчёте рабочей силы, но в глухом уссурском лесу может случиться что угодно, и человек, не занятый работой, с большей вероятностью вовремя заметит опасность и среагирует на неё. Солдаты должны работать не менее двух часов, но и не более: дольше непривычные к морозам люди просто не выдержат. Весь добытый ими ресурс пригоден для строительства. Считается, что они распилили его на доски на месте

Отряд не может отправиться незаметно, десяток солдат не пройдёт не оставив ни следа на снегу. Интендант и капитан пехоты, из чего подчинения была выделена охрана (если была),

собираются у церкви, берут знамя и старательно изображая строевой шаг, идут через всю деревню на мастерку. Там они сдают все приказы, называют численность отряда, сдают на него пайки, оставляют знамя и с чистой совестью отправляются по своим делам. Через положенное время игротехник вынесет знамя и добытый ресурс обратно к церкви и отдаст их инженеру. Или расскажет, что случилось в лесу, и почему они не добыли ничего. Если игротехник не вышел, значит ваш отряд ещё не вернулся. Что с этим делать – решать вам.

Против воли

Не всё, что может произойти с человеком в жизни, происходит по его воле. Есть причины метафизические, как навязанная родителями карьера или жена, а есть и приземлённые – более сильный физически человек. Если вы попались недружелюбно настроенному к вам персонажу, что ж, вам можно только посочувствовать.

Удержание, связывание, оглушение

Удержание. Для того, чтобы персонажа можно было связать, его сначала нужно схватить. Для этого нужно положить персонажу руку на плечо и сказать «Похоже, Вы попались, сударь!». Чтобы удерживать любого человека, необходимы минимум двое. Однако если ваш боевой ранг «боец», а держат вас двое «мирных», то вы легко вырветесь из их захватов.

Оглушение. Для того, чтобы нанести точный удар, который отправит вашу жертву на некоторое время в мир грёз, нужно знать куда и с какой силой бить. Оглушать может только персонаж с боевым статусом «боец». Оглушение моделируется легким ударом гардой игрового оружия между лопаток, после удара должна последовать игротехническая фраза «Вам пора отдохнуть!». Если до удара жертва успела вас заметить, то оглушение не проходит. В качестве ударного предмета также можно использовать антуражные вещи, например, кубок или подсвечник. После оглушения жертва приходит в себя через 5 минут. При нанесении любой раны (лёгкой или тяжёлой) жертва тут же приходит в себя от боли. Попытки растормошить жертву (битьё по лицу, громкие крики, нашатырный спирт) также приводят человека в сознание.

Связывание. Схваченного персонажа можно связать. Связывание моделируется веревкой или цепью легко повязанной на руки или на ноги (персонаж не может пользоваться соответствующими конечностями). Освободиться от пут можно, если кто-то другой их развяжет, или же перерезав их игровым оружием (предполагается, что перепилить верёвку о кинжал связанными руками можно, а фехтовать и драться уже нельзя). Выпутаться из пут нельзя.

Обыски

Зачастую имущество может рассказать о своём хозяине точнее любых слов. Тайные письма, странные документы или вовсе запрещённые вещи – всё это будет свидетельствовать далеко не в вашу пользу.

Личный обыск. Обыски проводятся по вопросу. Естественно, если жертва вам сопротивляется, её бы неплохо для начала зафиксировать (см. правила по удержанию). Для того чтобы выяснить, что прячет в своих карманах подозрительная личность, вы можете задать пять вопросов, на которые обыскиваемый должен честно ответить, и, в случае верной догадки, отдать находящиеся в указанном месте игровые предметы. Будьте внимательны и точны в формулировках. Если вы потребовали показать всё, что арестованный прячет за голенищем левого сапога, это не значит, что вам в руки попадёт то, что находится в том же сапоге под пяткой.

Обыск помещения. Обыск в помещениях проводится «по жизни». Помните, что залезать в вещи, помеченные маркером «не игровые», собственно как и прятать в них что-либо из игровых предметов запрещено. Будьте внимательны, разделяя игровые и неигровые вещи.

Пытки

Процесс. Пытать может только персонаж с навыком «Палач». Для моделирования пыток нужен соответствующий отыгрыш и подходящий инструментарий. Простое ковыряние человека ножом пыткой не считается.

Палач может задать своей жертве 4 вопроса. Персонаж с рангом «мирный» должен правдиво ответить на 3 вопроса, с рангом «фехтовальщик» – на 2, с рангом «боец» – на 1.

Последствия. После сеанса пыток жертва теряет сознание на 5 минут и получает тяжёлое ранение. Повторить пытки можно через час при условии, что пытаемому персонажу была оказана медицинская помощь. После двух сеансов пыток, проведённых с одним и тем же персонажем за всё время игры, жертва навсегда становится калекой. В чём будет заключаться её изъян, будет зависеть от отыгрыша пыток. Если вы пилили человеку ногу, то он не сможет ходить. Если выкалывали глаза – то ослепнет. Увечье будет иметь игротехнические последствия.

Об отыгрыше

- Отыгрыш должен быть антуражным, но не травмоопасным.
- По жизни ничем никого не бьем. Все удары должны приходиться на любую поверхность рядом. Избиение руками или ногами отыгрывается только намёками на удар и не более.
- Удушение отыгрывается руками, положенными на плечи жертвы или лентой, свободно положенной поперек шеи. То, что мы её тянем, показываем пантомимой, не прикасаясь. Задушить насмерть в рамках игры нельзя. Если вы душите до потери сознания, скажите жертве об этом. Жертва теряет сознание на 5 минут, после чего процесс можно продолжить.
- Не допускаются к отыгрышу стальные ножи и металлические сувенирки. Все отыгрыши проводятся исключительно по зонам поражения в боёвке. В глаза и шею ножи запрещено даже просто направлять!

Арест

Под замком. Сидеть в застенках дело не самое приятное, тем более, если обвинили вас ложно. Однако потерпите! Если у следствия нет против вас никаких серьёзных доказательств, вас обязаны отпустить через пол часа после ареста. Повторно арестовать вас имеют право только через час и при наличии серьёзных доказательств. В случае если доказательства против вас неоспоримы – мужайтесь. Вы можете провести в застенках час. Это не значит, что его вы должны сидеть в одиночестве. Следователь и обвинитель должны интересоваться вашей судьбой и проводить с вами различные следственные мероприятия. Если вас посадили и забыли, то вы можете пожаловаться на это мастеру: надеть белый хайратник и дойти до мастерки. После обозначенного часа вас могут оставить в заточении только при условии активной игры: допроса, пыток, или иных следственных мероприятий. Самый большой срок заключения – полтора часа. По его истечении вас должны либо отпустить, либо повести на заседание суда.

Побег. Для побега вам необходим сообщник снаружи и отсутствие охраны у двери камеры. Ваш сообщник будет действовать согласно правилам по взлому, только развязать ему необходимо будет три верёвки вместо одной. Если его кто-то засёк, то спасением может стать рукопашный или ножевой бой, или, на крайний случай, вызов на дуэль. При большом невезении можно напороться и на отряд солдат. В таком случае ваш сообщник будет вынужден сдаться. Хотя убежать, если есть куда, он тоже может попытаться.

Опьянение

Любой монтенец знает, что шампанское должно литься рекой, а любой уссурец – что без чекушки водки хорошего разговора не случится. А уж принять для согреву и вовсе дело святое, по таким-то морозам.

Изложенные правила не означают необходимости считать выпитые бокалы с секундомером в руке. Но все мы помним о забавах Петра Первого или об играх настоящих офицеров (и не важно, какого они пола): «Кто кого перепьет». Правила нужны для подобных случаев. Спиртные напитки отыгрываются соком (вино), лимонадом (шампанское) и водой (уссурский самогон).

Степень опьянения

Считается по баллам – от 1 до 5. Для уссурцев: один балл – одна доза, то есть бокал вина или стопка самогона. Для монтенцев бокал вина или шампанского считается одной дозой, а вот рюмка самогона – двумя.

Стадии

1 балл – легкое опьянение.

2 балла – среднее опьянение, изменения в поведении заметны.

3 балла – сильное опьянение. Замедленные реакции, неадекватное поведение (бессмысленный смех, чрезмерная агрессия, вас можно подначить на совершение рискованных или глупых поступков). Вас неудержимо тянет разболтать известный вам секрет, свой или чужой, сейчас не имеет значения. Причём секрет этот обязательно должен быть правдивым. Фраза «А вот какую историю я сейчас расскажу» станет для ваших собутыльников поводом насторожить уши.

4 балл – очень сильное опьянение. В течение следующих 10 мин. вы не способны самостоятельно передвигаться, сопротивляться совершаемым с вами действиям (вас могут, например, обыскать, привязать бантики на уши, нарядить в дамские панталоны и пр. в меру фантазии и нужд собутыльников). Ваше желание поболтать становится настолько сильным, что вы просто не можете держать его в себе. Вы рассказываете два секрета, которые хранит ваша память. Не забудьте про фразу-маркер! По истечении 10 мин. вы трезвеете, опьянение становится средним (2 балла)

5 баллов – потеря сознания. Возможность самостоятельно передвигаться вернётся к вам через 15 минут, но для приведения в чувство вас надо похлопать по щекам, побрызгать водой на лицо. Степень опьянения после пробуждения средняя (2 балла).

После получаса без алкоголя значение опьянения обнуляется.

Устойчивость

У каждого персонажа индивидуальная устойчивость к алкоголю. Она зависит от вашего ранга. У бойцов это 5, у фехтовальщиков/рукопашников – 3, у мирных – 1. Значение индивидуальной устойчивости вычитается из суммы баллов.

Пример 1: Вы приняли на грудь 3 дозы с интервалом пять минут. Если следующие полчаса вы не пьете, значение опьянения снова 0. Можете начинать пить сначала.

Пример 2: За час вы выпили 5 доз и свалились под стол. Товарищи привели вас в чувство. Следующие полчаса вы смотреть не можете на алкоголь, значение опьянения 0.

Пример 3. Уссурец Долбослав за полчаса выпил 8 доз алкоголя. Но он боец, и значение его индивидуальной устойчивости 5, значит степень опьянения сильная, 3 балла. А вот офицер инженерных войск, с которым они пили, как раз выползает из-под стола, потому что его устойчивость 3.

Любовные утехи

Обычный секс. Маркером секса на игре является сплетение пальцев рук партнеров. Партнеры скрещивают пальцы, при этом говорят друг другу комплименты или читают стихи. Можно заниматься сексом «тихо» – танцевать медленный танец или вальс в процессе вместо чтения стихов. Виртуозы могут и танцевать и говорить комплименты одновременно. Особенно талантливые танцевать и говорить комплименты в стихах. После секса партнёры могут загадать друг другу “правда или действие”. И либо выполнить желание партнёра, либо ответить на его вопрос. Работает это только при общении один на один.

Если один из партнёров куртизанка. Куртизанка игнорирует правила по сексу и может отыгрывать секс так, как ей захочется. Помните, от того, насколько будет интересно вашему клиенту, зависит репутация куртизанки. Куртизанка может игнорировать игру “правда или действие” по своему желанию. А вот её партнёр - нет.

Групповой секс. Отыгрывается при помощи игры «Твистер». У мастеров будет только одна коробка «Твистера» на мастерке, и, если вы боитесь остаться без группового секса, и у вас есть «Твистер» – везите его с собой. Игра “правда или действие” при групповом сексе не работает.

Жесткий секс. Для отыгрыша жесткого секса нужно, чтобы один из персонажей обладал навыком «Палач». Именно он и будет доминировать. При жестком сексе требуется соответствующий отыгрыш. Можно использовать инвентарь из пыточной. Доминирующий партнёр в процессе жёсткого секса может задать своему любовнику 4 вопроса. Персонаж с рангом «мирный» должен правдиво ответить на 2 вопроса, с рангом «фехтовальщик» – на 1. Персонажи с рангом «боец» могут не отвечать на вопросы.

Последствия. После сеанса жесткого секса тот, кто играл роль подчинённого, получает легкое ранение. Если сеанс длится дольше пяти минут, то за каждые дополнительные 5 минут персонаж, выступающий в роли жертвы, получает еще по одному ранению. Соответственно, если занятие жестким сексом затянулось до 10 минут, то жертва получает тяжелое ранение, если до 15 – то два тяжелых ранения. После этого жертва теряет сознание на 5 минут. Ей требуется врачебная помощь, продолжать заниматься сексом с ней уже нельзя.

Об отыгрыше

- Отыгрыш должен быть антуражным, но не травмоопасным.
- По жизни ничем никого не бьем. Все удары должны приходиться на любую поверхность рядом. Избиение руками или ногами отыгрывается только намёками на удар и не более.
- Удушение отыгрывается руками, положенными на плечи жертвы или лентой, свободно положенной поперек шеи. То, что мы её тянем, показываем пантомимой, не прикасаясь. Задушить насмерть в рамках игры нельзя. Если вы душите до потери сознания, скажите жертве об этом. Жертва теряет сознание на 5 минут, после чего процесс можно продолжить.
- Не допускаются к отыгрышу стальные ножи и металлические сувенирки. Все отыгрыши проводятся исключительно по зонам поражения в боёвке. В глаза и шею ножи запрещено даже просто направлять!

Взаимодействие с животными

Разговор. На игре есть персонажи, которые способны понимать звериный язык и разговаривать на нём. В пространстве игры также существуют звери, способные пользоваться человеческую речь. Если зверь говорит по-человечески, то его манера речи будет соответствовать правилам по языковому барьеру.

Да, некоторые медведи могут знать монтеньский.

Если зверь разговаривает с вами на зверином языке, то он должен вставлять в свою речь звуки, которые издают представители его вида - порывивать, попискивать, подмякивать, пыхтеть.

Примеры:

«Здрррравствуй, добрый молодец...мьяяя! Не принёс ли ты мнееее молооочка? Мпр?»

«Рррав, пошёл прочь отсюда, чужак! Мой дворррр, мой!»

Боевые взаимодействия. Животные делятся на крупных, средних и мелких. В зависимости от размера их боевой ранг можно соотнести с бойцом, фехтовальщиком и мирным, соответственно. Боевые взаимодействия с животными происходят согласно общим правилам по боёвке за исключением следующих моментов:

- во время погони мелкие животные автоматически сбегают (см. правила по погоням);
- удары по средним животным проходят через раз (т.е., чтобы нанести зверю средних размеров лёгкое ранение по нему нужно попасть два раза);
- крупные животные сразу наносят тяжёлую рану при попадании;
- мелкие и средние животные должны озвучивать урон, которые они снимают, перед сражением - какие-то звери могут быть опаснее, чем другие.