

## Общие положения

*«Вино наполняет сердце человека радостью,  
а радость - прародительница всех добродетелей»  
(с) Ректор Университета виноделия Туссента*

### Что это такое?

Туссент: Капли бога – некоммерческая ролевая игра живого действия (LARP). Цель игры – погрузиться в жизнь сказочной винодельческой провинции, примерить на себя роль одного из ее жителей или гостей и получить удовольствие от процесса.

Жанр игры: драмеди.

**В чем суть:** Мы делаем «еще одну ролевуху» без претензий, но пытаемся радовать других и радоваться сами!

### Правила игры

Находясь на территории проведения игры, ты соглашаешься с базовыми правилами:

1. Избегать конфликтов с участниками игры и местными жителями
2. Не привозить на игру и не употреблять никаких наркотических веществ
3. Не высказывать суждений и не обсуждать политические вопросы
4. Умеренно и ответственно употреблять алкоголь (или вообще не употреблять)
5. Бережно и уважительно относиться к чужому имуществу
6. Не наносить вреда и не засорять окружающую среду
7. Соблюдать меры пожарной безопасности
8. Выполнять требования мастеров, касающиеся игры и поведения на полигоне

Непосредственно во время игры придерживайся игровых правил, состоящих из:

1. Общие правила (ты их читаешь)
2. Виноделие
3. Боевками смерть
4. Любовь и секс
5. Политика
6. Сплетни и апгрейд колоды
7. Правила по ядам
8. Медицина
9. Виноделие
10. Заказы

**В чем суть:** Чтобы игра прошла отлично, лично ты должен соблюдать правила!

### Что нужно для участия в игре:

Помимо желания играть и получать от этого удовольствие, тебе необходимо:

1. Ознакомиться с материалами и правилами игры
2. Ознакомиться с сеткой ролей на <https://joinrpg.ru/1405/home> , подать заявку и обсудить свой персонаж с мастерами в личной переписке или при встрече
3. Сдать оргвзнос 1500р мастерам игры

4. Вложить фантазию, время и силы в подготовку персонажа, костюма и локации
5. Заранее продумать, как ты попадешь на полигон игры и уедешь обратно
6. Приехать на игру и играть в нее

**Что взять с собой:****Обязательно возьми с собой:**

- Паспорт
- Медицинский полис
- Личную аптечку
- Питьевую воду и еду на себя на двое суток
- Походные принадлежности: палатку, спальный мешок, коврик, личную посуду и средства гигиены
- Средство от насекомых
- Неприкосновенный запас денег

**Также рекомендуем захватить:**

- Прочную и удобную обувь, в которой удобно ходить по лесу
- Непромокаемую одежду и запасной шерстяной свитер
- Фонарик с рабочими батарейками
- Мобильный телефон с заряженным аккумулятором и положительным балансом на счету
- Костюм для игры ("прикид")

Оргвзнос на игре чисто символический и покрывает только затраты на логистику, полиграфию и вывоз мусора. Питание на игре будет организовано в трактире за наличный расчет. Мастера не обещают помощи со строяком. Рассчитывайте на свои силы. Если вам нужна помощь с доставкой реквизита или стройматериалов на полигон, пожалуйста, напишите об этом не позднее чем за две недели до игры.

**В чем суть:** Будь готов ко всему сам или заранее договорись с тем, кто тебе поможет

**Экологические правила:**

1. Запрещена рубка живых деревьев и кустов, сдирание коры, ломание веток
2. Запрещается наносить любой ущерб окружающей среде (флоре и фауне)
3. Запрещено втыкание топоров и ножей в деревья, забивание гвоздей
4. Запрещено при отъезде с полигона оставлять на деревьях завязанные шнуры, веревки и скотч
5. Запрещается разбрасывание мусора на полигоне, весь свой мусор игроки собирают в мешки и вывозят сами или складывают в указанном мастерами месте
6. В целях соблюдения пожаробезопасности запрещается разбрасывание окурков, применение пиротехники без надзора, использование необорудованных кострищ
7. Применение факелов, свечей, керосиновых ламп возможно только с соблюдением правил пожаробезопасности и контроля со стороны игроков

**В чем суть:** Береги природу, мать твою. Насвинячил – убери за собой.

**Главное Секретное Правило: Играй сам и дай поиграть другим!**

# Боевка и смерть

*Шаги звон, как звон бокала,  
С детства мне ласкает слух!  
(с) Заезжий фехтовальщик*

## Боевое взаимодействие

Моделируется фехтованием на макетах средневекового клинкового или ударно-дробящего оружия, выполненных из эластичных амортизирующих материалов (ЛАРП). К использованию на игре допускается только оружие, прошедшее контроль у мастеров игры. На игре бывают два типа противников: люди и монстры. Встретить монстра не просто, но возможно. Обычно это происходит в специальных локациях. Монстры отличаются повышенным количеством хитов и особой зоной поражения. Далее в правилах описана боевка для людей. При встрече с монстром, он сам предупредит вас о своих особенностях, которые вам нужно знать. Все персонажи-люди имеют зону поражения руки выше локтей, корпус и ноги выше колен. Удары в голову, шею и пах строго запрещены и приводят к саморанению ударившего. Удары в руки ниже локтей и ноги ниже колен не наносят повреждений.

**В чем суть:** Приводов нет, есть ЛАРП и зона поражения – футболка и шорты.

## Хиты

Все люди имеют по 2 хита. Рыцари - 3 хита. Количество хитов увеличивается в следующих случаях:

1. Доспех (кираса и/или кольчуга): +1 хит
2. Полный доспех (кираса и/или кольчуга + наручи + поножи +шлем): +2 хита
3. Магическое или иное благословение: +1 временный хит

Временный хит отличается тем, что не восстанавливается после того, как был снят.

**В чем суть:** обычный человек - 2 хита. Рыцарь – от 3 до 5. Могут быть временные хиты. Они не восстанавливаются.

## Снятие хитов

Удар обычным оружием снимает 1 хит. Ударом считается касание поражаемой зоны противника с акцентированным замахом. Касание не должно быть болезненным! Серия ударов без замаха (швейная машинка) считается за один удар. В игре может существовать легендарное или заколдованное оружие, снимающее 2 хита. Такое оружие маркируется красной лентой на боевой части. Если вы наносите удар таким оружием, напомните об этом противнику, сказав «Красный!»

**В чем суть:** 1 удар - 1 хит. Красное оружие - 2 хита. Швейная машинка = 1 удар.

## **Ранения и восстановление хитов**

Персонаж имеет три состояния:

1. «Здоров» – находится в своем максимуме хитов
2. «Ранен» – имеет менее своего максимума, но больше 0 хитов. Потерянные хиты (кроме временных) восстановятся сами спустя 1 час после окончания боя. Никаких ограничений на действия персонажа на этот час нет.
3. «Смертельно ранен» – имеет 0 хитов. В таком состоянии персонаж не может вступать в боевые взаимодействия и участвовать в виноделии. Не может сопротивляться обыску или пленению. Требуется помощь целителя или мага, который восстановит персонажу 1 хит, после чего происходит выздоровление как в п.2 «Ранен»

**В чем суть:** Снятые хиты, кроме последнего, заживают за 1 час. Последний надо лечить.

## **Обыск (грабеж)**

Обыскать можно либо персонажа, который на это согласен, либо смертельно раненного. При обыске (грабеже) игрок сам предъявляет все игровые предметы

## **Пленение**

Пленение, как и обыск, работает либо с тем, кто согласен, либо со смертельно раненым. На руки плененного свободно накидывается кусок веревки. Плененный персонаж беспомощен и следует за своим пленителем. Если на плененного не смотрят более минуты, он может освободиться. Если вы в тюрьме, вы пленены автоматически и освободить вас может только персонаж с ключом от тюрьмы. Никто не может быть пленен более чем на 1 час реального времени. Время засекает плененный игрок.

**В чем суть:** обыскивать и пленять можно либо добровольно, либо смертельно раненых. При обыске отдаем все сами. Нельзя пленить на время более 1 часа.

## **Добивание**

Персонаж в состоянии «Смертельно ранен» может быть «добит». Для этого необходимо произнести речь, состоящую из не менее, чем 5 слов и произвести акцентированный удар в землю рядом с игроком. После этого добитый персонаж считается «мертвым». Дальнейшее описано в правилах по смерти и посмертию.

**В чем суть:** В нуле хитов можно добить. Перед этим нужно толкнуть пафосную речь.

## Смерть

*“Жизнь слишком коротка, чтобы пить плохое вино”*

*(с) Говорят, с этими словами Анна Генриетта поднесла бокал лучшего Сангреаля осужденному на смерть перед казнью*

В Туссенте есть возможность умереть окончательно и бесповоротно. Такая неприятность может произойти с вами в следующих случаях:

1. Акцентированное добивание в конфликте (см.выше)
2. Яд. Если вы выпили предложенное другим персонажем «вино», а он после этого предъявил вам чип смертельного яда, то вы считаетесь отравленным. Ориентируйтесь на указания в чипе, чтобы понять, через какое время и с какими именно спецэффектами вы умерли.

Что именно вас ждёт после смерти, сказать заранее невозможно: оттуда, как известно, никто не возвращался. Что можно сказать точно:

1. Ваша игра не оборвётся на этом моменте
2. Ваши бесценные накопленные познания в виноделии не пропадут бесследно
3. Вы будете пить хорошее вино в интересной компании. Но это не точно

Когда ваше посмертие закончится, мастера дадут вам перерыв в виде отдыха или помощи мастерам (на ваше усмотрение), а затем предложат выйти на полигон новым персонажем или игротехником.

**В чём суть:** умереть можно в бою или от яда. Смерть окончательная. После смерти выход новым персонажем или игротехом.

## Любовь и секс

*“Любовь - это красиво. Я в Туссенте видел”.*

*(с) Заезжий ведьмак*

Вступая в любовные отношения, помните, что вы - герой сказки. Здесь любовь должна быть красивой.

Любовь может случиться только с человеком противоположного пола и не со своей винодельни (ибо одна винодельня - одна семья).

У каждого игрока в колоде есть особые карты - карты страсти. Изначально все ячейки в них пусты.

Когда вы полюбили, вы вписываете имя своего избранника на карту страсти и совершаете во имя него Поступки. Сложите о предмете своей страсти балладу и исполните её на главной площади, посвятите избраннице подвиг на рыцарском турнире, убейте дракона в честь своей страсти - в общем, придумайте что-нибудь! Не забудьте громко и во всеуслышание объявить, кому посвящается ваш героический поступок. Собираясь во имя любви напиться до беспамятства и упасть под куст, помните, что объект вашей любви может принять или не принять совершенные Поступки, так что выбирайте способ ухаживания тщательно! Если Поступок принят, то объект любви оказывает вам знаки внимания и должен засвидетельствовать это, начертав какой-либо символ (пронзенное стрелой сердце, розу или ещё что-либо, приличествующее случаю) на вашей карте страсти. Один принятый Поступок - один знак внимания (одна заполненная ячейка). Объект любви может забрать назад ранее оказанные знаки внимания (зачеркнуть один из символов в ячейке), если по каким-то причинам возмущен вашим поведением.

Одна карта страсти - один объект. У вас может быть более одного объекта любви, но помните, что они (объекты) могут быть весьма ревнивы.

Карту страсти вы можете использовать в процессе виноделия. Вино, сделанное со страстью, может обладать особыми свойствами. Какими? Лучшие умы Университета виноделия в Боклере пытались разгадать эту тайну, но увы, эта область плохо поддается исследованиям - остаётся лишь экспериментировать.

Что касается собственно секса, в Туссенте нет никаких правил и ограничений. Занимайтесь любовью так, как вы привыкли это делать на других играх. Главное, по обоюдному согласию! И постарайтесь получить удовольствие.

### **В чём суть:**

У каждого игрока в колоде есть карты страсти. Изначально все ячейки в них пустые.

**Как любить:**

1. Выбрать объект любви (на одну карту - один человек ПРОТИВОПОЛОЖНОГО пола НЕ со своей винодельни)
2. Совершать во имя него (неё) Поступки (подвиги, баллады, поединки и т.д. - что-то красивое), при этом сообщая во всеуслышание, что этот поступок посвящен вашему возлюбленному (возлюбленной)
3. Если Поступок принят, получить от объекта любви ~~штамп в паспорте~~ знак внимания: рисунок в одну ячейку в карте страсти. Если объект страсти чем-то недоволен, он волен вычеркнуть один свой знак внимания с карты страсти
4. Можно применить карту страсти в виноделии

## Политика

*“Обычно мне все удается в жизни, для других дней всегда есть красное вино.”*

*(с) Старшая фрейлина княгини Анны-Генриетты*

*“Я не могу жить без Сангреала. Если я победила, я заслуживаю его, если проиграла - то я в нём нуждаюсь.”*

*(с) Анна-Генриетта*

Туссент входит в состав Нильфгаардской Империи, пользуясь при этом известной долей автономности, тем не менее подчиняется Императору.

Княгиня Туссента Анна-Генриетта известна своей любовью к светской жизни и мастерством устраивать блестящие празднества в Боклере, сопровождающиеся обязательной дегустацией вин нового урожая. Однако, несмотря на балы, рыцарские турниры и прочие радости княжеского двора, жизнь в Туссенте не так безмятежна, как может показаться. На игре с княжеством случится несколько нападений. По каждой из них княгиня Анна-Генриетта должна будет принять политическое решение, на которое могут повлиять все жители и гости княжества. Влияние на политические решения оказывается с помощью монет, которые можно получить:

1. От Мастеров вина: выполняя заказы на вино во время цикла виноделия
2. От Анны-Генриетты: проявив себя на Событиях
3. От Университета виноделия: представив на дегустации вино, которое получит высокие оценки
4. От других игроков: оказав услугу, продав товар или иными способами

**Монеты нельзя украсть или снять с убитого персонажа, но можно добровольно передать другому игроку.**

Жители и гости Туссента впервые встретятся на главной площади Боклера перед дворцом Анны-Генриетты в 22-00 пятницы для того, чтобы:

1. Познакомиться и посмотреть друг на друга.
2. Услышать, какая напасть случилась с Туссентом и какие имеются варианты решений.

Жители и гости Туссента могут предложить свой вариант решения проблемы и

внести предложения по коррективам существующих вариантов. Анна-Генриетта может принять или отклонить данные предложения по своему усмотрению.

3. Получить свои первые заказы на вино.

После этого у многоуважаемых виноделов и одиночек будет три часа, чтобы определиться, за какое решение они собираются проголосовать, возможно, составить союзы. Затем объявляется цикл виноделия: все расходятся по своим винодельням (одиночки могут быть приглашенными гостями) и производят вино (см. Правила по виноделию). За выполненный заказ винодельня получает монеты. Сразу после цикла виноделия следует очередное Событие при дворе Анны-Генриетты.

Многоуважаемые виноделы, прихватив с собой свежепроизведённое вино, отправляются на главную площадь Боклера перед дворцом Анны-Генриетты, чтобы:

1. Поучаствовать в Событии (бал, рыцарский турнир и т.д.). Отличившиеся в Событии получают вознаграждение в виде монет или карт.
2. Попробовать вина нового урожая со всех виноделен. Определить, кто в этом цикле лучший, и выдать ему вознаграждение в виде монет или карт.
3. Принять решение по той напасти, которая была озвучена в предыдущем цикле: каждая винодельня и каждый игрок-одиночка вкладывает монеты в то или иное решение. Решение, набравшее больше монет, считается принятым. Монеты, вложенные в принятое решение, не возвращаются. Монеты, вложенные в проигравшее решение, возвращаются обратно виноделам.
4. Получить заказы на вино от княжеского двора. Преимущественным правом будут обладать те винодельни, которые вложили монеты в победившее решение.
5. Услышать, какая напасть случилась с Туссентом и какие имеются варианты действий.

В ночное время Событий не происходит. Последнее Событие в пятницу происходит в полночь. Первое Событие в субботу происходит в 12-00.

Финальное Событие происходит в субботу в полночь. Главная интрига финальной встречи - какой из виноделен удалось наконец произвести “капли бога” - совершенное вино, недостижимый идеал, к которому много веков стремились виноделы Туссента. Именно эта винодельня получит исключительное право принять финальное решение, которое определит судьбу Туссента на ближайшие столетия, а может быть, и навсегда.

**В чём суть:**

1. Валюта на игре - монеты. Монеты получают на винодельнях за выполнение заказов, во время Событий за выдающиеся заслуги и выдающееся вино. Монеты имеют свободное хождение; игроки могут передавать друг другу монеты, оплачивать товары и услуги и т.д. Монеты – это не столько деньги, скорее инструмент политического влияния. Поэтому монеты не могут быть отобраны силой. При принятии решения каждая винодельня и каждый игрок-одиночка может вложить монеты в то или иное решение.
2. На игре есть тайминг: Виноделие (настольная игра) - Событие при дворе Анны-Генриетты - принятие решения по предыдущей напасти - озвучивание следующей напасти и вариантов решений - свободная игра 3 часа. Первое событие - 22-00 пятницы.
3. На игре есть “корова”, хотя играть именно в неё не обязательно. На финальном событии мы определим, какой винодельне удалось произвести “капли бога” - совершенное вино. Именно эта винодельня примет решение по последней напасти, которая произойдёт с Туссентом.

# Сплетни и апгрейд колоды

*“Вошло вино - вышла тайна”*

*(с) Начальник княжеской охраны*

Чем занимают свои дни светские жители Туссента? Конечно же, сплетнями!

Сплетни - важный механизм обмена информацией и апгрейда личной колоды персонажа.

Для того, чтобы начать разговор, найдите себе одного человека, который не против с вами посплетничать. Это не должен быть человек с вашей винодельни. Правила этикета Туссента диктуют нам непринуждённо подойти к такому человеку и начать разговор с фразы “Вы знаете, ходят слухи...” Далее должна следовать многозначительная интригующая пауза. Если собеседник не против поддержать разговор, даст вам знать об этом живой заинтересованностью: “Какие именно?”, “Что вы говорите?” и т.п. Если согласие получено, можно начинать сплетню.

Процесс обмена сплетнями выглядит как игра в вопросы. Каждый персонаж по очереди говорит о каких то событиях на игре. При этом начало реплики - ответ на реплику собеседника, а последнее предложение реплики должно быть открытым вопросом. Практически словесный пинг-понг: отбиваем удар собеседника, посылаем в ответ мяч-вопрос.

## Пример:

[Получение согласия на обмен сплетнями]

- *Вы знаете, ходят слухи...*
- *Ох, расскажите, мне так интересно!*

[Обмен сплетнями]

- *Говорят, вчера Чёрный рыцарь ночью наведывался на винодельню Корво Бьянко. [Первый вопрос] Как вы думаете, что ему там понадобилось?*
- *[Ответ на вопрос] Ручаюсь, он влюблён в молодую особу с этой винодельни, работающую там ботаникусом. Очень, кстати, подозрительная личность! [Второй вопрос] Хоть кто-то знает что-нибудь о её прошлом?*
- *[Ответ на вопрос] Я слышал, раньше она работала в труппе бродячих музыкантов. Совсем как те оболтусы, что приходили на прошлой неделе сюда, в Боклер, и пели совершенно оскорбительные для Императора куплеты. [Третий вопрос] Как думаете, кто оплатил их выступление?*
- *[Окончание обмена сплетнями] Знаете, я не готов говорить об этом!*

При каждом вопросе спрашивающий выкладывает на стол любую карту из своей колоды рубашкой вверх. В процессе обмена сплетнями около каждого участника сплетен растёт небольшая стопка карт. Обмен сплетнями считается состоявшимся только в том случае, если каждый участник положил перед собой хотя бы одну карту.

Обмен сплетнями может длиться сколь угодно долго по обоюдному согласию участников, пока у них есть карты и они могут обмениваться вопросами. Любой участник в любой момент может прервать обмен сплетнями фразой “Об этом я говорить не готов(а)”, “О времена, о нравы!” или любой другой фразой, приличествующей случаю. Если у кого-то из участников не получилось придумать открытый вопрос в конце реплики в течение минуты, обмен сплетнями также считается оконченным.

По окончании обмена сплетнями участники открывают выложенные карты и показывают их своему собеседнику. Собеседники имеют право скопировать себе одну любую карту из показанных на свою пустую карту в колоде.

Таким образом, чем дольше длится обмен сплетнями - тем больше выбор карт для копирования у обоих участников. Однако, независимо от длины обмена сплетнями в итоге каждый участник получает копию одной карты.

Полученную карту можно применить в процессе виноделия, но только один раз. После применения карта сгорает.

Можно сделать карту постоянной за количество монет, равное её рангу (или за одну монету, если у карты нет ранга). Выкупить карту можно у Мастера Вина до или после процесса виноделия.

### **В чём суть:**

Обмен сплетнями нужен для апгрейда личной колоды.

1. Найдите собеседника (кто угодно, но не с вашей винодельни)
2. Начните обмен сплетнями. Каждая реплика имеет следующий формат: ответ на вопрос собеседника + игровая информация + открытый вопрос
3. При каждом заданном вами вопросе кладите на стол одну из карт из своей колоды рубашкой вверх. Обмен сплетнями считается состоявшимся, если каждый собеседник выложил хотя бы по одной карте
4. Обмен сплетнями заканчивается, когда один из собеседников не может придумать вопрос, или у одного из собеседников кончилась колода, или один из собеседников не желает более обмениваться сплетнями, о чем и сообщает немедленно
5. После обмена сплетнями собеседники показывают друг другу выложенные перед собой карты и могут скопировать в свою колоду одну любую из показанных карт.
6. Скопированную карту можно применить в виноделии, но только один раз. За монеты у Мастера Вина можно выкупить карту насовсем.

## Правила по ядам

На игре есть яды.

Яды умеют изготавливать алхимики.

Не все яды смертельны.

### Если вы хотите кого-то отравить:

1. Идите к алхимику и купите яд (цена - договорная). Алхимик скажет вам название яда и выдаст аскольдо-карту с эффектами и наклейку яда.
2. Отравите жертву. Отравление моделируется приклеиванием наклейки. На игре есть яды, которые необходимо подсыпать в бокал, и яды, которые можно нанести через отравленную иглу. В первом случае вы должны незаметно приклеить наклейку на бокал, из которого пьет жертва, во втором - на одежду жертве (которая в это время надета на жертву!). Как применяется именно ваш яд, вам скажет алхимик.

Если при наклеивании наклейки на бокал вас заметили, отравление не удалось. Но если жертва не увидела, кто приклеил наклейку, отравление засчитывается вне зависимости от того, пила жертва из бокала после “отравления” или нет. Главное, чтобы это был ее бокал. Мы понимаем, что этот момент может вызывать споры, но просим вас действовать в интересах игры, даже если придется признать, что вас отравили.

3. Если всё получилось, вам необходимо передать отравленному аскольдо-карту. Сделать это можно через игротехников в таверне или мастеров вина. Подойдите к любому игротехнику, опишите, кому именно нужно передать аскольдо-карту.
4. Наблюдайте, как мучается ваша жертва. Мерзко хохочите.

### Если вас отравили:

1. К вам подошёл игротехник и передал вам аскольдо-карту с эффектами яда. Первый эффект вскрывается сразу, как только карта выдана получателю. Каждый следующий эффект вскрывается через 20 минут. Если поле следующего эффекта пустое - значит, яд закончил свое действие, но все эффекты, время действия которых не истекло или эффект не был вылечен, продолжают действовать.
2. Если вы желаете вылечить эффект яда, ищите алхимика или лекаря! Он попытается сделать противоядие, хотя у него это может и не получиться.
3. Если вы умерли от яда, идите к мастерам, они скажут, что дальше.

# Медицина

Современная медицина представляет собой странную смесь суеверий, знаний о целебных свойствах растений и магии. Моделирование процесса лечения мы оставляем целиком на усмотрение игроков, здесь даны только общие рекомендации. Для применения всех описанных ниже методов лечения, ваш персонаж должен обладать навыком “медик”. Изготовление эликсиров и зелий мы оставляем за рамками модели. Если вы “медик”, они у вас просто есть. Не забудьте их чем-то изобразить!

## Состояния и требуемое лечение

| Состояние                                    | Лечение           | Эффект                                                                                                                           | Моделирование                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Персонаж в неполных хитах, но больше 0 хитов | Выхаживание       | Через 20 минут персонаж восстанавливает полные хиты                                                                              | Эти 20 минут персонаж должен быть окружен заботой: ему нужно делать перевязки, массаж, поить его вкусными отварами, заставлять делать гимнастику |
| Персонаж в 0 хитов или неполных хитах        | Целебный эликсир  | Сразу после приема персонаж восстанавливает 1 хит.<br>Следующий раз принять эликсир можно только через 20 минут                  | Дать персонажу выпить странную жидкость из красивого флакона.<br><br>Жидкость должна быть неприятной на вкус, но безвредной                      |
| Персонаж отравлен                            | Замедляющее зелье | Следующий эффект яда откладывается на 30 минут. Уже действующие - продолжают действовать.<br>Применяется не более 2х раз подряд! | Дать персонажу выпить странную жидкость из красивого флакона.<br><br>Рекомендуем использовать какой-то сорбент                                   |

Методы лечения можно комбинировать: например, персонаж в тяжелом ранении (0 хитов) может быть напоен эликсиром, который вылечит его на 1 хит и переведет в состояние “ранен”. После этого персонажа можно оставить в покое, тогда он восстановится сам за 1 час. А можно продолжить “Выхаживанием” и помочь персонажу восстановить хиты за 20 минут.

Отдельно о ядах: такие эффекты ядов, как “слабость -1 хит” или “Тяж. Ран. 0 хитов” ничем не отличаются от обычных ранений и лечатся теми же методами. Однако, снятие симптома не означает того, что яд прекратил действовать. Чаще всего, для излечения от яда требуется совместная работа медика и алхимика.

# Виноделие

*«Великое вино требует сумасшедшего для выращивания лозы, мудрого для наблюдения за ней, чистого поэта для изготовления вина и влюблённого в вино для его питья»*

*Из Устава Университета виноделия Туссента*

*«Если бы делать вино было просто, это делали бы все».*(с)

*Студент Университета, вылетевший после первой сессии*

Виноделие на игре моделируется настольной карточной коллекционной игрой, отсылающей к Гвинту мира Ведьмака.

## Общие правила

**Цель игры:** создать вино нужного сорта с наиболее высоким рангом. Ранг - сумма трёх числовых параметров, характеризующих вино: цвет, аромат и вкус.

**Участники:** команда винодельни и приглашённые гости (если есть) против Мастера вина (игротехник).

В команду входят 6 игроков, каждый из которых является специалистом в своей области и обладает собственной колодой карт:

1. Мелиоратор
2. Ботаникус
3. Энолог
4. Сомелье
5. Торговый представитель
6. Счетовод

Гость винодельни может обладать любой из этих профессий или иными уникальными навыками.

Гостей на винодельне может быть сколько угодно, но содержание каждого гостя обходится в 1 монету, которую надо до цикла виноделия отдать Мастеру вина.

Каждый гость может применять не более **двух** карт из своей колоды. При этом, гость **использует всю свою колоду**, то есть, не тянет карты случайным образом.

**Время игры:** примерно 15 минут

### Процесс игры (кратко)

1. Вытягивание случайных карт из колоды игроками и выбор заказа (заказов) для выполнения
2. Выращивание лоз
3. Напасти
4. Изготовление вина
5. Применение страсти
6. Подведение итогов

### Процесс игры (подробно)

#### 1. Вытягивание случайных карт из колоды игроками и выбор заказа

##### Вытягивание случайных карт из колоды игроками

Каждый игрок на игре имеет свою личную колоду карт, соответствующую специальности в виноделии. Это уникальный набор ваших знаний, умений, навыков, инструментов, методов, секретов изготовления вина. Колоду в процессе игры можно улучшать и дополнять (см. Правила по сплетням, Правила по политике).

В начале каждой партии ВинТа игроки тянут из своей колоды случайным образом несколько карт (в зависимости от специальности). Именно эти карты можно будет использовать в текущем раскладе. Остальную колоду игрок откладывает. После расклада отложенные карты возвращаются в колоду игрока.

Колоды Мелиоратора, Ботаникуса и Энолога состоит из двух частей: Юниты и Бафы. Мелиоратор, Ботаникус и Энолог тянут по 5 карт из каждой части своей колоды. **В каждой колоде на момент старта виноделия должно быть не менее 9 карт. Если в вашей колоде более 9 карт, то перед вытягиванием карт вы можете отложить «лишние».**

Колоды Сомелье и Торгового представителя состоят только из Бафов. Энолог и Торговый представитель тянут по 4 карты из своей колоды.

Колода Счетовода состоит из особых карт. Счетовод тянет 2 карты из своей колоды (если у него их более двух).

После того как карты вытянуты, нужно выбрать заказы для выполнения в этом раскладе. Торговый представитель предъявляет команде карты заказов, которые есть у него на данный момент.

Карта заказа имеет следующие параметры:

1. Сорт вина
2. Ранг вина
3. Стоимость заказа

Команда решает, какой заказ (или какие заказы) она попробует выполнить в этом раскладе. Можно выложить на стол более одного заказа, но стоит учитывать, что в одном раскладе можно выполнить только один заказ, остальные заказы сторят (карты уйдут к мастеру вина) и будут считаться невыполненными (что может повлечь за собой последствия от заказчика).

О сроках выполнения заказа Торговый представитель договаривается с заказчиком в рамках игрового взаимодействия.

## **2. Выращивание лоз**

### **Внимание! Этап ограничен по времени!**

В данном этапе участвуют Мелиоратор, Ботаникус и Энолог.

В начале этапа Мастер вина переворачивает песочные часы. Когда время истечёт, выкладывать новые карты на поле уже нельзя.

Каждый игрок выкладывает на поле три карты из своей колоды Юнитов: Почвы, Лозы и Бочки. В итоге на поле выложен квадрат 3 на 3 карты. Каждый ряд соответствует этапу выращивания лоз, каждый столбец - одной из трёх итоговых характеристик вина (цвет, вкус и аромат). В итоге из каждой колонки в характеристики вина выйдет одна карта **с наименьшим рангом**. Если карт с наименьшим одинаковым рангом несколько, то выходит карта по выбору команды.

Карты могут давать бонусы к характеристикам вина по специальным правилам.

### **Карты Почвы**

Первый этап выращивания лоз - подготовка почвы. Этим занимается Мелиоратор.

Карта почвы имеет следующие характеристики:

1. Название (один из 9 видов почвы)
2. Ранг
3. Тип карты
4. Свойства:
5. Бонус к цвету, вкусу или аромату и условия этого бонуса
6. Иммуниет к напасти
7. Карты почв высокого ранга - уязвимость к напасти
8. Описание

Карта почвы может дать бонус +1 к одной из характеристик вина (цвет, вкус, аромат) **в том случае, если она выложена в соответствующую колонку на игровом поле.**



**Пример. Карта песчаной почвы**

1. Название - Песчаник
2. Ранг - 3
3. Тип - Почва
4. Свойства:
  - a. добавит +1 к аромату вина, если будет выложена в колонке аромата
  - b. устойчива к филоксере
  - c. при заморозке ранг карты равен 0
5. Описание

**Карты Лозы**

Когда почва подготовлена, в дело вступает Ботаникус - специалист по виноградным лозам.

Карта лозы имеет следующие характеристики:

1. Название (один из 9 сортов винограда)
2. Ранг
3. Тип карты
4. Свойства:
  - Бонус к цвету, вкусу или аромату и условия этого бонуса
  - Иммунитет к напасти
  - Карты лоз высокого ранга - уязвимость к напасти
5. Описание

Карта лозы может дать бонус +1 к одной из характеристик вина (цвет, вкус, аромат) в том случае, если она выложена в соответствующую колонку на игровом поле и лежит на подходящей почве.



#### Пример. Карта лозы сорта Помино

1. Название - Помино
2. Ранг - 2
3. Тип карты - Лоза
4. Свойства:
  - a. добавит +1 к цвету вина, если выложена на глинистую почву и лежит в колонке аромата
  - b. устойчива к милдью
5. Описание

#### Карты Бочки

Когда урожай собран, наступает черёд Энолога - специалиста по дрожжам и бочкам.

Карта бочки имеет следующие характеристики:

1. Название (один из 9 видов ферментации)
2. Ранг
3. Тип карты
4. Свойства:
  - Бонус к цвету, вкусу или аромату и условия этого бонуса
  - Иммуниетет к напасти
  - Карты бочек высокого ранга - уязвимость к напасти

## 5. Описание

Карта бочки может дать бонус +1 к одной из характеристик вина (цвет, вкус, аромат) в том случае, если она выложена в соответствующую колонку на игровом поле и лежит на подходящем сорте вина.



### Пример. Карта Боклерской ферментации

1. Название - Боклерская
2. Ранг - 1
3. Тип карты - Бочка
4. Свойства:
  - a. добавит +1 к вкусу вина, если выложена на сорта Сангреаль, Кот де Блессюр, Элле-Блод и лежит в колонке вкуса
  - b. устойчива к окисдации
5. Описание

Когда время на раунд вышло, на поле более не может быть выложена ни одна карта. Мелиоратор, Ботаникус и Энолог убирают неиспользованные карты Юнитов обратно в свою колоду.

## 3. Напасти

Если бы делать вино было просто, этим занимались бы все. Когда почвы, лозы и бочки выложены, приходит время встретиться лицом к лицу с напастями, ожидающими вас в этом сезоне.

Напасти случайным образом вытягиваются из колоды напастей Мастером вина.

Карта напасти имеет следующие характеристики:

1. Название
2. Ранг
3. Эффект напасти

#### 4. Описание

Напасть может действовать на горизонтальный ряд карт (на все почвы, на все лозы, на все бочки), понижая ранг всех карт в этом ряду, или на вертикальный ряд карт (вкус, цвет, аромат), понижая ранг итоговой карты в этом столбце.

Преодолеть напасть можно одним из следующих способов:

1. Мелиоратор, Ботаникус или Энолог среди своих карт Бафов могут найти карту, нивелирующую эффект напасти и выложить её на карту напасти. В таком случае напасть считается преодоленной.
2. Любой из участников команды может выложить карты Бафов, позволяющие улучшить цвет, вкус или аромат вина. Штраф от напасти уменьшается на сумму бонусов от Бафов.
3. Если ни один из этих способов не сработал, Счетовод может залить напасть деньгами по следующему курсу:
  - стоимость первой напасти, залитой деньгами, равняется рангу напасти
  - стоимость второй напасти, залитой деньгами, равняется удвоенному рангу напасти
  - стоимость третьей напасти, залитой деньгами, равняется утроенному рангу напасти
4. Может быть применена особая карта “Заменить напасть”. В этом случае напасть заменяется на новую, случайным образом вытянутую из колоды нападостей.

#### 4. Изготовление вина

**Внимание! Этап ограничен по времени!**

Итак, все случившиеся с винодельней напасти в большей или меньшей степени преодолены! Теперь на сцену выходит Сомелье, чтобы создать идеальный купаж из имеющихся вин под нужды заказчика.

Сомелье выводит итоговые карты в вино.

Из каждой колонки Сомелье выбирает карту с **наименьшим** рангом и выкладывает её в ряд вина. Если карт с наименьшим рангом несколько, Сомелье выводит карту на свой выбор. Также Сомелье может воспользоваться картами из своей личной колоды, чтобы изменить этот принцип. Карта, попавшая в итоге в вино, определяет соответствующую характеристику вина. Сумма трёх характеристик определяет ранг вина.

Также на этом этапе остальные участники команды могут выложить свои карты, позволяющие улучшить ту или иную характеристику вина.

**Важно! Улучшения Мелиоратора, Ботаникуса и Энолога, дающие бонусы на цвет, вкус и аромат, могут быть применены соответственно только к картам Почвы, Лозы и Бочки, вышедшим в расклад.**

*Пример: с помощью Зелёных удобрений можно повышать только ранг почвы, но не ранг лозы или бочки.*

При этом следует учитывать следующее:

- Среди итоговых карт обязательно должна быть карта лозы того сорта, который указан в заказе, иначе этот заказ не может быть выполнен
- Если в итоговые карты попали три разных карты (Почва, Лоза и Бочка), итоговая сумма удваивается
- Если итоговый ранг всех трёх карт вина оказался одинаковым, итоговая сумма удваивается (сбалансированное вино)
- Если в итоговые карты попали три разных карты (Почва, Лоза и Бочка) и итоговый ранг всех трёх карт вина оказался одинаковым, итоговая сумма утраивается

По истечении времени, отведённого на раунд, выкладывать карты на поле или убирать их оттуда уже нельзя.

## 5. Применение страсти

У каждого игрока есть карты страсти (см. Правила по любви).

После производства вина все участники винодельни выкладывают на стол по одной карте страсти. Если у игрока более одной карты страсти, он может выложить на стол любую по своему выбору. В вино выходит карта страсти **с наименьшим числом заполненных ячеек**.

Гость на винодельне **по своему усмотрению может выкладывать или не выкладывать свою карту страсти**.

Применение страсти не повышает ранг вина или его характеристики; но придаёт вину особые свойства. Мастер вина сообщит команде, какими свойствами обладает произведённое ими вино.

Например, вино позволяет получить правдивый ответ на один вопрос от одного человека.

Список свойств заранее неизвестен.

## 6. Подведение итогов

Наконец-то пришла пора оценить, что у нас получилось!

1. В каждой колонке (цвет, аромат, вкус) посчитайте итоговый ранг карты вина:

- Возьмите ранг карты
- Пройдитесь снизу вверх по колонке и прибавьте плюсы от карт почвы, лозы и бочки
- Прибавьте бонусы от всех Бафов
- Вычтите ущерб от напастей
- Сложите три полученных числа (цвет, аромат и вкус)
- Удвойте или утройте ранг вина, если соблюден баланс (см. Изготовление вина)

**Пример.**

*[Пример будет довольно длинный]*

| Цвет                                                                                  | Аромат                                                                                             | Вкус                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Цинтрийская ранга 1</b><br>(+ к аромату Эрвелюс)                                   | <b>Галечник ранга 2</b><br>(+ к аромату)                                                           | <b>Долина Сансретура ранга 3</b><br>(+ к аромату на иле)                                             |
| [Здесь была цинтрийская ферментация, она вышла в вино, так как имеет наименьший ранг] | Эльфская ранга 3<br>(+ к аромату Кот де Блессюр)                                                   | Меттинская ранга 3<br>(+ вкус Долина Сансретура)                                                     |
| Эрвелюс ранга 2<br>(+ к цвету на песке)                                               | Кот де Блессюр ранга 2<br>(+ к вкусу на галечнике)                                                 | [Здесь была Долина Сансретура, она вышла в вино, её выбрал Сомелье из трёх карт с наименьшим рангом] |
| Песчаник ранга 3<br>(+ к аромату)                                                     | [Здесь был галечник, он вышел в вино, так как его выбрал Сомелье из двух карт с наименьшим рангом] | Ил ранга 3<br>(+ к цвету)                                                                            |

**Подсчёт ранга вина.**

*Колонка цвета:*

- песчаник не дал бонусов, так как не в той колонке
- эрвелюс дал бонус +1, так как на нужной почве и в той колонке
- цинтрийская ферментация дала бонус +1, так как с нужным вином в нужной колонке

Итого в колонке цвета: ранг карты 1 + 2 бонуса = 3

*Колонка аромата:*

- галечник дал бонус + 1, так как в нужной колонке
- кот де блессюр не дал бонусов, так как не в той колонке
- эльфская ферментация дала бонус +1, так как с нужным вином в нужной колонке

Итого в колонке аромата: ранг карты 2 + 2 бонуса = 4

Колонка вкуса:

- ил не дал бонусов, так как не в той колонке
- долина Сансретура не дала бонусов, так как не в той колонке
- меттинская ферментация дала бонус +1, так как с нужным вином в нужной колонке

Итого в колонке вкуса: ранг карты 3 + 1 бонус = 4

Итоговый ранг вина: 3 + 4 + 4 = 11

Так как в вино вышли три карты разного типа (почва, лоза и бочка), то ранг вина удваивается:  $11 * 2 = 22$

Если бы кто-то из игроков с помощью карты Бафа повысил цвет на 1, то ранг вина бы заметно вырос, так как все три итоговые карты стали бы ранга 4:  $(4 + 4 + 4) * 3 = 36$

#### **[Пример закончился]**

4. Проверьте, выполнили ли вы заказ. Заказ считается выполненным, если произведено вино указанного в заказе сорта и ранг полученного вина не ниже указанного в заказе ранга. На этом этапе Торговый представитель может применить карты из своей личной колоды, позволяющие изменить ситуацию. Выполнить можно только один из выложенный на стол заказов, остальные выложенные на стол заказы сгорают и считаются невыполненными.
5. Получите деньги за заказ.  
На этом этапе Торговый представитель может применить карты из своей личной колоды, позволяющие изменить итоговую стоимость заказа.
6. Узнайте у Мастера вина особые свойства вашего вина (если они есть)

#### **В итоге команда получает:**

1. Деньги за заказ (если он выполнен). Деньги за заказ команда получает у мастера вина, если заказ был от Княгини или от Университета Виноделия. В остальных случаях - от заказчика.
2. Карточку вина, в которой указаны сорт и ранг вина, и, возможно, его особые свойства. Теперь у вас на винодельне есть такое вино. Вы не можете с помощью этой карточки закрыть новые заказы, но вы можете использовать это вино для всех прочих активностей на игре: угощать им гостей, представлять его на официальных (и неофициальных) дегустациях и конкурсах и так далее.

А возможно, у вас получилось сделать “капли бога”?..

#### **Если вам не удалось выполнить заказ:**

В том случае, если винодельня по какой-то причине не выполнила ни один заказ, она работает в убыток. В конце фазы виноделия, если ни один заказ не был закрыт, вы передаете мастеру вина 5 монет.

Кроме того, их Светлость Княгиня Анна Генриетта, вероятно, не будет вами довольна!

Если та же ситуация повторяется в следующем цикле, вам нужно передать мастеру вина 10 монет. Если и на третий цикл происходит то же самое - 15 монет.

Если вы не можете выплатить указанную сумму, ваша винодельня будет продана с молотка.

## Заказы

*“Что мне блаженства райские - потом?  
Хочу сейчас, наличными, вином!”*

*(с) Торговый представитель винодельни Кастель Ровелло*

Винодельни производят вино и выполняют заказы. За выполненные заказы винодельни получают вознаграждение в виде монет.

Заказ на вино моделируется картой заказа. Карта заказа - карта в колоде Торгового представителя винодельни. На карте заказа обозначены сорт вина, ранг вина и стоимость заказа. (см. Правила по виноделию). О сроках выполнения заказа Торговый представитель и заказчик договариваются игровыми методами.

Заказы может взять Торговый представитель винодельни или игрок-одиночка. Игрок-одиночка, чтобы выполнить заказ, должен провести цикл виноделия на винодельне: наняться на работу или быть гостем.

Заказы можно получить:

### 1. У Анны-Генриетты

После принятия политического решения (см. Правила по политике) винодельни получают право выбрать заказ на вино. Преимущественное право у тех виноделен, которые вложили свои монеты в победившее решение. Помимо этого, Анна-Генриетта может выдать како-либо винодельне заказ на вино. Отказаться от этого заказа - оскорбить княжеский двор.

Заказы от княжеского двора, как правило, стоят дороже остальных. В случае невыполнения заказа для княжеского двора Анна-Генриетта может наложить на винодельню повинность: денежный штраф или выполнение особого поручения. Анна-Генриетта ревностно следит, чтобы виноделы Туссента регулярно

поставляли свои легендарные вина ко двору. Если винодельня в течение нескольких циклов не выполняет заказов от княжеского двора, это может вызвать неудовольствие или даже гнев княгини.

## 2. На чёрном рынке

В Туссенте есть чёрный рынок вин. Поговаривают, что управляет им хозяйка таверны в самом центре Боклера.

На чёрном рынке появляются заказы, которых не бывает при княжеском дворе. Обычно за них можно получить лишь небольшое количество монет, зато бывают другие интересные бонусы, например, новые карты в колоду виноделия.

Правда, связываться с чёрным рынком может быть рискованно: ходят слухи, что с винодельнями, не выполнившими заказ, происходили различные досадные напасти.

## 3. У других игроков

Винодельни могут обмениваться заказами на условиях, о которых договорятся сами.

У игроков-одиночек также могут быть карты заказов. Торговые представители виноделен могут получать такие заказы на тех условиях, о которых смогут договориться с владельцами заказов.

За один цикл виноделия можно выложить на стол любое количество заказов, но выполнить можно не более одного заказа (см. Правила по виноделию). Выложенные, но не выполненные заказы сгорают. После завершения цикла виноделия винодельня получает чип произведённого вина. Одним произведённым вином можно закрыть только один заказ. Однако, использовать это вино на дегустациях и других активностях на игре можно неограниченно.

### **В чём суть:**

1. Заказ - карточка. На ней указан сорт вина, его ранг и стоимость. Заказы выполняются в цикле виноделия (см. Правила по виноделию)
2. Заказы можно получить: у Анны-Генриетты, на чёрном рынке, у других игроков
3. За один цикл виноделия можно выполнить только один заказ
4. Невыполненный заказ влечёт за собой штрафы (деньги или напасти)