

Правила проживания и поведения на игре

1. Настоящие правила разработаны на основе правил проживания в парк-отеле “Алмазы”, Закона РФ от 07.02.1992 № 2300-1 (ред. От 08.08.2024) “О защите прав потребителей” и Постановления Правительства РФ от 09.10.2015 г. №1085 “Об утверждении Правил предоставления гостиничных услуг в Российской Федерации с учетом того, что для игры снимается вся база целиком.

2. Заселение производится с 12-00 21 февраля, выезд к 12.00 23 февраля.

3. Въезд и выезд через шлагбаум на автомобиле разрешается до 15.00 21 февраля только для выгрузки своих личных вещей и с 10.00 23 февраля для загрузки своих личных вещей. Парковка автомобиля осуществляется за территорией на стоянке, оборудованной камерами видеонаблюдения.

4. Некоторые домики оборудованы саунами. Кроме того, есть баня на территории базы есть отдельно стоящая баня. Пользование саунами и баней во взнос на игру не входит. При желании необходимо договориться с администрацией базы и оплатить ей же.

5. Курение (сигарет, кальянов, вейпов и т.п.) разрешено только в специально отведенных местах и НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ В ДОМИКАХ. Окурки бросаются в урны и в мангалы.

6. Огонь можно будет разводить в мангалах (у каждого домика) и в специально отведенном месте (общий костер, игровой момент). Фейерверки запрещены.

6. Если вы что-то сломали, немедленно сообщите об этом мастерами и/или администрации базы. Возмещение за порчу имущества производится согласно «Прейскуранту цен на возмещение ущерба за порчу имущества в парк-отеле «АЛМАЗЫ» (находится в администрации).

7. Вы можете приехать со своими питомцами. Для крупных собак обязателен намордник и поводок. Для маленьких питомцев достаточно поводка. Проживание животных — доплата 2000 р за весь период отдыха.

9. Игрокам рекомендуется брать с собой тапочки, ибо ходить по домикам и тем более по спальням в домиках в уличной обуви не очень хорошо. Какая будет погода - неизвестно, а разводить грязь под собой - неправильно.

10. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА ЗДОРОВЬЕ И БЕЗОПАСНОСТЬ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ ДЕТЕЙ НЕСУТ РОДИТЕЛИ или СОПРОВОЖДАЮЩИЕ ИХ СОВЕРШЕННОЛЕТНИЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ РОДИТЕЛЕЙ и самостоятельно определяют степень риска и возможные последствия.

11. Администрация и мастерская группа не несет ответственность за полученные травмы, повреждения и ущерб, которые были получены посетителями вследствие невыполнения или ненадлежащего выполнения данных Правил.

Организационная информация

1. Игра проводится на территории парк-отеля “Алмазы” (<https://almazyparkotel.ru>), адрес: Воронежская область, Семилукское сельское поселение, Чернышёва гора, 2, корп. 16 (далее- база). Для игры мы снимаем всю базу целиком, то есть посторонних там не будет.
2. Игра начнется 21 февраля (суббота) в 15.00. Игра закончится 23 февраля (понедельник) в 10.00.
3. На базе есть теплые оборудованные душем и туалетом домики различной вместимости. Отопление домиков индивидуальное электрическое. В каждом домике имеются микроволновка и чайник. Рядом с каждым домиком есть мангал. Все домики оснащены необходимой мебелью, постельными принадлежностями, полотенцами.
4. Домики имеют разную вместимость, заселение игроков производится исходя из нужд сюжета игры, что отражается в сетке ролей. Домик - это и жилая и игровая территория. Пожалуйста, отнеситесь к этому со вниманием! Если вы семейная пара, и хотите попасть жить в один домик, но заявляетесь в очевидно разные команды - предупреждайте об этом заранее. Мастера попробуют что-то придумать, например, игровой повод, почему вы живете именно так..
5. Оформление проживания на базе производится при предъявлении паспорта гражданина РФ или иного документа удостоверяющего личность. **ВОЗЬМИТЕ С СОБОЙ ПАСПОРТ.**

Правила по отсутствию экономики

1. На игре не будет правил по экономике и денежного оборота как такового. Мы принимаем, что абсолютно все персонажи нашей игры имеют достойный материальный достаток, и способны оплатить себе еду, кров и одежду сообразно своего статуса.
2. Тем не менее, существуют игровые ценности, как мистические- артефакты, так и материальные:
 - квестовые предметы;
 - фамильные драгоценности;
 - земельные участки;
 - коллекционные вещи;
 - документы: завещания и компроматы;
 - вещества и ингредиенты для их создания.Эти ценности будут находиться на руках у конкретных персонажей, а также в данже, некоторые будут добываться путем прохождения личных квестов. Ценности, существующие в пространстве игры, обязательно снабжаются сертификатом.
3. Нематериальные либо не присутствующие на игре ценности, например - земельные владения, моделируются обязательствами. Усредненной “валютой” в этом случае является обязательство. Количество обязательств у персонажа зависит от его предыстории, определяется мастерами и выдается на старте игры. Не подписанное обязательство в пространстве игры не существует, его нельзя украсть, отнять или подарить. Обязательство без подписи находится только у персонажа, которому оно было выдано. Если вы нашли обязательство без подписи, мы просим отнести его на мастерку, чтобы мы вернули владельцу. Подписанное обязательство **обязательно** к выполнению подписавшим его. В обязательстве будет написано, что должен ваш персонаж получателю обязательства и оставлено место для вашего игрового имени и подписи. Подписываться не своим именем или подделывать чужую подпись **СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО**. Менять подпись, раз подписав обязательство, нельзя.

Подписанное свое или чужое обязательство можно украсть, подарить, проиграть в карты, дать в качестве взятки, дать в качестве приданого, использовать, потребовав исполнения обязательства у того, кто его подписал. Можно просто потерять обязательство или спрятать в игровом пространстве (не под подушку в спальне и не в машине).

4. Обязательства бывают двух видов - услуга, обещанная персонажу и земельное владение.

а) Услуга - обязательство помочь предъявителю в деле, которое не подвергает вас смертельной опасности: рассказать чужой секрет или ответить на интересующий вопрос честно, передать тайное письмо или предупреждение, устроить нужную аудиенцию, похлопотать за нужную для вас персону и т.д.

"Ручаюсь своим словом чести, что я обязуюсь оказать содействие предъявителю сего в одном для него значимом деле".

б) У многих (но не у всех) персонажей имеются (вне пространства игры) разнообразные земельные владения, которыми они вправе распоряжаться. От мельницы с прудом до пахотных угодий или замка где-нибудь в Эпинэ. Эти земельные владения можно уступить за услугу, подарить или отдать в аренду. Персонаж, получивший земельное владение, вправе распоряжаться им, для этого он может получить у мастеров бланк обязательства.

"Ручаюсь своим словом чести, что я дарю/отдаю в аренду/уступаю в обмен на услугу предъявителю сего, именуемому (имя персонажа) свои земельные владения (название и краткое описание, делается мастерами)".

Правила по боевке

Введение.

Правила регламентируют боевые взаимодействия на игре "Алэтэш! Живи, радуйся!" и обязательны к исполнению всеми участниками игры.

Правила не заменяют и не противоречат законодательству РФ, продолжающему действовать на территории игры.

Несоблюдение правил является грубейшим нарушением техники безопасности и влечет за собой штрафные санкции, вплоть до удаления с полигона.

К боевым взаимодействиям не допускаются:

- участники, не достигшие 18 лет;
- участники, находящиеся в состоянии очевидного алкогольного опьянения.

Все оружие перед игрой проходит допуск и чипуется, не допущенное - убирается в личные вещи. Спорные ситуации решаются мастером по боевым взаимодействиям Ставром. Во избежание рулежки - мастер всегда прав.

Преамбула

Наша игра - не про большую войну. Не про решение всех проблем методом устранения противника, но ситуации бывают разные. Мир и время играем суровые, право на жизнь никому не гарантировано. Поэтому - будьте бережны со своими оппонентами.

Краткое описание боевой системы.

Хитовая. У каждого персонажа 3 нательных хита.

Игровой доспех не добавляет нательных хитов, но может быть использован в качестве элементов костюма/антуража, если это адекватно образу персонажа.

Время боевых взаимодействий - с 08:00 до 00:00. Спящих персонажей убивать нельзя.

Холодное игровое оружие бывает двух видов - текстолитовое и ларповое. Они разнесены территориально. Огнестрельным оружием является система типа NERF.

Боевые взаимодействия на текстолитовом оружии осуществляются только в светлое время суток и только на улице. Точные временные границы светлого времени будут озвучены в начале игры.

Боевые взаимодействия на ларповом оружии и имитация рукопашного боя осуществляются только в помещениях.

Боевые взаимодействия на NERF-оружии могут осуществляться как на улице, так и в помещении.

Оружие в ходе отдельного боевого взаимодействия неотчуждаемо и непобираемо.

Хиты и здоровье персонажей.

У каждого персонажа 3 нательных хита. Хиты могут быть сняты с помощью попадания холодным или огнестрельным оружием в поражаемую зону, в данже, тремя оглушениями, произведенными подряд.

Состояние 2 хита. Легкое ранение. Персонажу больно, но он может перемещаться с нормальной скоростью, сохранять ясность сознания, разговаривать в полный голос, и ввязаться в **новое** боевое взаимодействие. Если в течение 15 минут ему не оказана первая медицинская помощь - персонаж теряет следующий хит.

Состояние 1 хит. Ранение средней тяжести. Персонажу очень больно, он не может перемещаться без опоры на трость (оружие, товарища), не может говорить в полный голос и ввязываться в новые боевые взаимодействия. Если в течение 15 минут персонажу не оказали первую медицинскую помощь - он переходит в состояние тяжелого ранения.

Состояние 0 хитов. Тяжелое ранение. Персонаж находится в беспомощном состоянии, не может передвигаться сам, может шептать отдельные слова. Если в течение 15 минут персонаж не будет доставлен к медику и медик не начнет осмотр (первая помощь тут бессмысленна) - наступает смерть.

Важно: В случае продолжающегося боевого взаимодействия снятие нательных хитов не отыгрывается до наступления тяжелого ранения. Персонаж с 0 хитов отходит (отползает) от участников боя и садится/ложится рядом, всем своим видом демонстрируя, что ему плохо.

Важно: любое ранение может привести к уязвимости раненого для злых духов, и в этом случае просто медицинской помощи недостаточно.

Подробнее см. правила по медицине.

Поражаемая зона включает в себя: корпус (область тела, ограниченная плечевыми суставами сверху и подвздошными костями снизу), ноги выше коленного сустава, руки полностью, кроме кистей.

Голова, шея, пах, кисти (включая кистевой сустав) и ноги от коленного сустава включительно и ниже поражаемую зону не входят.

Квалифицированный удар в поражаемую зону допущенным оружием снимает 1 хит. Попадание из огнестрельного оружия в поражаемую зону снимает 1 хит.

Удар/попадание в непоражаемую зону не засчитывается.

В дуэли группа на группу каждое сражение с каждым противником считается отдельным боем. Массовое боевое взаимодействие считается одним боем независимо от количества участников.

Боевые взаимодействия

Разрешенные действия:

Рубящие удары в поражаемую зону противника (режущие удары не снимают хит).

Обозначение ударов в опасные зоны (затылок, спина), а также по упавшему или потерявшему оружие противнику.

Запрещенные действия:

захват оружия противника за любую его часть, а также попытки его отобрать;

акцентированные удары в опасные зоны (затылок, спина), а также по упавшему или потерявшему оружие противнику;

попадание в непоражаемую зону;

колющие удары;

удары гардой, наверху;

любое воздействие своим телом на тело противника.

Боевые взаимодействия на улице производятся только на текстолитовом оружии, боевые взаимодействия в помещении- только на ЛАРП-оружии.

Дуэлей на ЛАРП-оружии не бывает. Клинковое ЛАРП-оружие снимет хиты, ударное оглушает.

По договоренности между простолюдинами возможны поединки на ЛАРП-оружии на улице.

Добивание и смерть.

Персонаж может умереть от потери крови - при неоказании медицинской помощи с 0 хитов в течение 15 минут.

Персонаж в 0 хитов, а также находящийся в ином беспомощном состоянии (оглушен, спит, связан) может быть добит. Добивающему нужно медленно досчитать от 16 до 0, произнося фразу: шестнадцать жутких закатных тварей, пятнадцать жутких закатных тварей и т.д. На «нулевой» твари моделируется добивание - выстрелом или ударом холодным оружием в землю рядом с телом. Если до окончания счета процесс добивания прерван, то персонаж добитым не считается. Персонаж может быть казнен по заверенному Герцогом Алати решению суда. (см юриспруденцию)

Рукопашный бой

Для моделирования рукопашного боя используется система “пятнашек” - лёгких касаний противника плоской стороной ладони.

Для победы в рукопашном бою нужно попасть по трём точкам: **оба плеча в любом порядке, живот завершающий удар. После каждого удара нужно сделать шаг назад, акцентировать внимание на том, что вы не просто зацепили человека, а именно ударили.** Три хлопка подряд по ничего не подозревающему человеку, без отступа и акцентирования удара, считается швейной машинкой и засчитываются как один удар по одному из плечей.

Принять участие в рукопашном бою можно, только если у вас в руках нет оружия. Если на вас напали, а у вас в руках оружие, необходимо либо атаковать им, иницируя бой с оружием, или отбросить его и принять участие в рукопашном бою.

Рукопашный бой может происходить только один на один. Если кто-то с кем-то дерется, третий человек не может вмешиваться до завершения боя.

Если после наблюдения драки вы включаетесь в бой с бойцом, который победил, но получил удары, вам все равно необходимо нанести по нему три удара, согласно базовым правилам.

Во время рукопашного боя строго запрещены захваты и другие формы фиксации. Запрещены подсеки или удары ногами. Можно только уворачиваться и отбивать удары кистями рук.

Проигравший в рукопашном бою получает статус “оглушен” на 5 минут. Не получает статус ранения.

Стрелять или бить оружием вступивших в рукопашный бой можно, но бесчестно. Чтобы применить оружие - дождитесь конца рукопашного боя.

Окоlobоевое взаимодействие

Оглушение возможно только в небоевой ситуации

Оглушение доступно в рамках рукопашного боя (см. выше) (в том числе и в помещениях), или моделируется обозначением удара в спину на уровне лопаток небоевой частью оружия (только на улице) или ударным ЛАРП-оружием (в помещениях), и словесным маркером «ОГЛУШАЮ».

Оглушенный игрок обязан немедленно лечь/сесть на землю/пол. В течение пяти минут после оглушения игрок не имеет права двигаться и издавать звуки. Игрок может быть приведен в чувство ранее - прикосновением к лицу/голове/руке. Повторное оглушение не снимает хитов.

Связывание.

Связывание и другие физические воздействия, не описанные правилами, отыгрываются на усмотрение игроков при обоюдном согласии. Игра - это совместное творчество, и мастера не стремятся вас ограничивать, лишь предлагают инструменты для реализации собственных потребностей.

Если со связыванием все просто: можно договориться связывать по игре или по жизни, то с прочим нужно проявить фантазию.

Необходимо отметить, что по мнению мастеров, пытки не в формате мира игры.

Обыск.

Если персонаж не может оказывать сопротивление (оглушен, связан, опоен/пьян, тяжело ранен, мертв) или позволяет себя обыскать, он должен отдать все имеющиеся у него игровые предметы. Обыск производится по игре, т.е. персонаж сам отдает все имеющиеся при нем игровые ценности. Ношение на себе «тайника» недопустимо.

Приложение 1. Допуск оружия.

Текстолитовое оружие

К клинковому оружию относятся сабли, рапиры/шпаги. Максимально допустимый вес рапир/шпаг/сабель ограничен сверху из расчета 110 гр. на 10 см общей длины оружия. Оружие, по своим весовым характеристикам выходящее за указанный предел, к игре не допускается. Вес клинкового оружия снизу не ограничивается. Толщина клинка должна лежать в пределах от 7 мм до 3 см. Ширина клинка должна быть не менее 2 см. Острие клинка иметь радиус кривизны не менее 1 см. Клинок не должен иметь заусенцев, выбоин, зазубрин, не скругленных граней, радиус скругления кромки (лезвия) должен быть не менее 2 мм. Гарда не должна иметь острых частей.

Рекомендуется взять с собой шкурку и баллон с краской для оперативного устранения повреждений.

ЛАРП-оружие

Допускается исключительно ЛАРП-оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключённого в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера и покрытого сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием. Все применяемое на игре ЛАРП-оружие должно быть выполнено аккуратно и эстетично, боевая часть должна быть полностью обмягчена. Рекомендуемая максимальная твёрдость поверхности на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору. Максимальный вес оружия 0,5 кг. Максимальная длина 0,5 м по любому измерению.

К ЛАРП-оружию относятся: кинжалы, ножи, тесаки (в том числе кухонные), утюги, кружки, сковородки, скалки и иная утварь по согласованию с мастером. Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы общей длиной до 30 см) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов из металла или твёрдого пластика в гарде недопустимо.

Огнестрельное оружие

Огнестрельное

Моделируется неавтоматическим (неэлектрифицированным) однозарядным NERF приводом/бластером, визуально соответствующим эстетике мира (в сомнительных случаях консультируйтесь с мастерами) под стандартные и укороченные дротики 12x72 и 12x58, скорость вылета не более 20 м/с по соображениям безопасности. Спорные случаи согласовываются с мастерами до игры. Патронный голод на игре не моделируется.

Приложение 2. Дуэль.

Порядок проведения дуэли.

Обсуждается после принятого вызова на дуэль

- решите, отправитесь на дуэль вы или ваш представитель;
- определитесь с секундантом (если за вас бьется представитель, вы не можете секундировать);
- определитесь, на каком типе оружия вы хотите сражаться, и при каких условиях завершается дуэль (количество снятых хитов, смерть и др).

После этого выбранные противниками секунданты:

- согласуют время дуэли;
- оговаривают иные условия дуэли.

На поле боя:

Если с каждой стороны более 1 участника, очередность боев определяется игроками самостоятельно. Побеждает та сторона, где остался хотя бы 1 дуэлянт, не выбывший из противостояния по условиям дуэли. Если секундант не имеет претензии к честности дуэли, дуэль завершается. Запрещается атаковать кого-либо, кроме своего оппонента. Боец, покинувший оговоренную зону дуэли до ее окончания, считается сбежавшим.

На огнестрельном оружии

Условия оговариваются секундантами, но традиционно происходит следующим образом:

- барьер статичен (количество шагов оговаривается заранее);
- первый выстрел делается либо по команде секунданта, либо по жребию;
- далее стрельба происходит по очереди, до результата либо оговоренного количества выстрелов;
- после второго выстрела или ранения противник обязан стать анфас;
- перезарядка осуществляется секундантами своей или противной стороны по согласованию.

Дуэль в линию

Это особый тип дуэли, «линия» всегда смертельна. Будьте готовы до последнего отстаивать свои идеалы и честь, возможно - это последний ваш шанс.

Отличие «линии» от классической дуэли заключается в том, что, начав на определенной дистанции, ни в коем случае нельзя отступать. Противники могут ходить только прямо вперед. **ТО ЕСТЬ:** В рамках одного схода запрещено движение назад.

Непосредственно перед дуэлью противники становятся на дальнюю дистанцию (клинки соприкасаются слабой третью) в комфортной для них стойке. Секунданты фиксируют положение задней ноги каждый у бойца противоположной стороны, метка ставится вплотную к пятке бойца.

Боец не имеет право заступать за эту метку. В случае заступа боец теряет хит. Если в рамках схода боец шагнул назад в пределах боевой зоны, он также теряет хит. После каждого успешного попадания дуэлянты расходятся на исходные позиции до тех пор, пока у одного/обоих из них не кончатся хиты.

Если боец отступал назад в то время, как по нему попали, снимается только 1 хит.

Метка вашего противника всегда должна оставаться перед вами (разрешено смещение вбок от прямой между метками противников, но не более 1 шага).

Победивший в дуэли обрывает жизнь своего визави словесным маркером «добиваю». Скажите пару слов на прощание противнику и отправьте его в мир иной. «Тварей» считать не нужно.

Если хиты закончились у обоих противников одновременно, они оба считаются мертвыми.

Линия на огнестрельном оружии.

Порядок проведения:

Противники принимают исходное положение спиной к спине.

Заряжают оружие, по готовности поднимают оружие стволами вверх.

По команде секундантов расходятся на оговоренное перед дуэлью число шагов (не менее двух каждый).

Секунданты считают от 1 до 4.

На числе 4 противники оборачиваются друг к другу и стреляют.

Процесс повторяется до тех пор, пока у одного из участников (или обоих) не закончатся хиты. Если хиты закончились у обоих противников одновременно, они оба считаются мертвыми.

Обязанности секундантов.

Следить за соблюдением условий дуэли;

Дать команду «стоп», если бойцы не расходятся сами после успешного попадания;

Помогать бойцам разрешить спор о попадании, рассказав об увиденном сходе со своей точки зрения. Если однозначного решения нет, сход аннулируется. При необходимости вызвать мастера.

Следить за шагами назад, в «линии» объявлять о потерянных хитах бойцам.

Дуэльный кодекс (игровой).

Нарушения кодекса караются игроками и по игре.

Вызывайте на дуэль того, кто может вам достойно противостоять. Дворянин вправе вступить за другого дворянина, если вызванный на дуэль не может в ней участвовать по объективной причине (например, болезнь, возраст).

Принимать условием дуэли бой до смерти с заведомо более слабым противником - недостойно и порицаемо.

Проявляйте уважение к противнику, не нарушайте обговоренные условия дуэли.

Благородный человек не позволяет себе ранить упавшего, потерявшего оружие или повернувшегося спиной противника. В этом нет чести и уважения.

На дуэли обязательно присутствие секундантов. Секундант должен быть беспристрастен несмотря на свое отношение к ситуации.

Дворянин не может отказать другому дворянину в просьбе секундировать.

Секундант имеет право вызвать на дуэль оппонента своего бойца или его секунданта, если считает, что правила дуэли и оговоренные условия были грубо нарушены. В этом случае обговаривается новая дуэль и новые условия.

Дуэль не может быть прервана посторонними лицами, однако сам факт ее проведения может иметь правовые последствия.

Дайте себе и противнику время подготовиться. Подберите подходящее снаряжение, приведите в порядок дела, чтобы всецело отдаться бою.

Если дворянин застал дуэль, в которой принимают участие разные по численности группы противников, он обязан присоединиться к стороне с меньшим числом бойцов.

Правила по медицине и алхимии

1. Общие положения

На игре нет болезней. Персонаж может быть ранен в ходе боевых взаимодействий, а также находиться под воздействием алхимического вещества (в том числе игрового алкоголя), стресса или игрового проклятия. Ранения снимают хиты, вещества, стресс и проклятия - управляют психикой персонажа, вызывая поведенческие реакции в соответствии с гороскопом персонажа.

В мире Кэртианы основным и самым мощным мистическим артефактом является кровь, особенно та - что пролита в бою, при клятве, при ритуале или в иных специфических ситуациях.

Алаты считают, что кровь, пролитая не по правилам, привлекает к пролившему ее внимание нечисти, и та может устроить раненому проблемы - наложит **проклятие**. Традиционный способ защиты от нечисти - громко восхвалить себя перед боем, а вызов на дуэль совершать прилюдно, с подробным описанием ее причин, или же низости врага, заслужившего вызов. Вызванному также рекомендуется восхваление своих боевых талантов.

В том случае, если вызов и восхваление происходят действительно громко - находящийся рядом игротехник даст бойцам карточку, **отменяющую проклятие** потерявшего кровь. Эти карточки непобираемы и могут накапливаться.

Прочие способы защиты от нечисти см. правила по мистике и статьи о культуре Алата.

2. Хиты и здоровье персонажей.

У каждого персонажа 3 нательных хита. Хиты могут быть сняты с помощью попадания холодным или огнестрельным оружием в поражаемую зону, в данже, тремя оглушениями, произведенными подряд. Подробнее - см. правила по боевке.

3. Первая помощь (стабилизация)

Оказать первую помощь (стабилизировать ранение) может любой не раненый персонаж при наличии у него бинтов. Для стабилизации следует промыть рану водой или касерой (отыгрыш) и наложить повязку. Бинты привозятся игроками самостоятельно. Стабилизационную повязку может снять только врач и только перед операцией. Если повязка снята каким-то иным образом, например потерялась в драке, или оглушенному открыли рану - ранение немедленно переходит в более тяжелое состояние.

Оказывать первую помощь персонажу в тяжелом ранении - бессмысленно. Требуется операция. Отсчет времени до смерти (15 минут) останавливается с момента начала подготовки к операции (пациента доставили ко врачу).

Состояние минус 1 хит, вызванное оглушениями\рукопашным боем - не требует стабилизации повязкой, избитому следует обратиться к врачу или алхимику за **эликсиром Эвро**.

4. Лечение

Восстановить хиты может только врач посредством операции.

Для проведения операции необходимо место/помещение, где врач имеет возможность продезинфицировать рану, продезинфицировать свои руки, провести предварительный осмотр, позвать священника или иных лиц для оказания моральной поддержки пациенту. Место/помещение должно быть оборудовано рабочим местом лекаря (стол/тумбочка/поверхность с инструментами, записями и медицинским антуражем) и местом, где можно уложить пациента (диван/кровать/лавка в домике).

Подготовка к операции:

- усадить или уложить пациента. *С этого момента отсчет перехода более легкого ранения в более тяжелое - останавливается, переход из тяжрана в смерть - также;*

- врачу - обработать руки (отыгрыш);

- удалить (размотать или срезать) стабилизационную повязку;

- обработать рану (отыгрыш);

- дать пациенту обезболивающее вещество.

Легкие и средние ранения в конечности могут быть обезболены как **алкоголем**, так и **сонным зельем**. Тяжелые ранения и ранения в корпус - только сонным зельем.

Ход

операции:

Излечение ранения моделируется наложением повязки на место ранения, поверх нее двух полос лейкопластыря рядом и последующим сшиванием этих полос.

При успешном завершении операции повязку следует носить 1 час реального времени, оберегая поврежденную область (отыгрыш), после чего можно снять самостоятельно.

В случае неудобного расположения раны можно отыгрывать процесс операции на соседней, более удобной области тела.

Исход операции определяется кубиком Д8, кубик бросает пациент.

1- рана загноилась, требуется дать пациенту эликсир Эвро и прооперировать повторно. Проклятие будет определяться после второй операции. Если итогом второй операции выпадает 1 - пациент мертв.

2, 5, 6, 8 - операция прошла успешно, пациент здоров, но проклят. *Требуется показать врачу карточку отмены проклятия и разорвать ее, или же взять у врача карточку с проклятием под выпавшим номером.*

4 - операция прошла успешно, пациент здоров и не проклят. Если на руках имеется карточка отмены, ее можно сохранить для следующего раза.

3 - реабилитация после операции займет 2 часа, в течении этого времени персонаж будет ощущать себя в состоянии 1 хит. Персонажу очень больно, он не может перемещаться без опоры на трость (оружие, товарища), не может говорить в полный голос и ввязываться в новые боевые взаимодействия. *Требуется показать врачу карточку отмены проклятия и разорвать ее, или же взять у врача карточку с проклятием под выпавшим номером.*

7 - операция прошла успешно, проклятие **отменить нельзя**, даже есть есть карточка отмены. Карточка отмены сохраняется для следующего раза.

5. Врачи и медицина.

Врачом считается персонаж, согласовавший свой навык с мастерами в заявке. Персонажи, взявшие себе мистические навыки, или навыки в алхимии врачами быть не могут. МГ считает, что для нашей игры достаточно 3 врачей. *Обучение медицине в ходе игры не предусмотрено.* Игрок, чей персонаж-врач погиб, может прибавить к своему новому персонажу навыки предыдущего, или же оставить соответствующий антураж на мастерке - тогда мастера предложат переродиться врачом следующему по очереди "покойнику".

Книга врача с правилами, перечнем пациентов и т.д. должна быть и оформляется на усмотрение игрока. Книга врача - это игровой подбираемый предмет.

Кубик Д8, пластырь, нитки, иголки и весь потребный для отыгрыша антураж хирургии заведет самостоятельно.

6. Вещества

В пространстве игры существуют следующие вещества:

Алкоголь. Вызывает опьянение. Традиционно используется в народных ритуалах и празднованиях Изломов, а также лекарями - как дезинфицирующее и обеззараживающее средство. Употребление алкоголя перед медицинской операцией **пациентом** - не ведет к отыгрышу опьянения - так как в процессе операции персонаж протрезвеет. В иных ситуациях употребление алкоголя приводит к психологической реакции и отыгрышу ее в соответствии с гороскопом.

Эликсир Эвро - универсальное обеззараживающее и кроветворное средство на основе крепкого красного вина, настоянного на травах. Вызывает кратковременное опьянение, исцеляет хиты избитым, позволяет провести повторную операцию в случае нагноения раны. Употребление Эликсира Эвро в не-медицинских целях также приводит к интересным эффектам.

Сонное зелье. Принявший сонное зелье обязан как можно скорее найти удобное место и заснуть. Не имеет вкуса, вызывает легкое онемение языка. Погружает персонажа в крепкий и здоровый сон в течении 15 минут, при этом некоторые персонажи могут увидеть сон. Реакция на сон после пробуждения - на усмотрение персонажа (рассказать/промолчать, испугаться/посмеяться и т.д.).

Сонное зелье часто применяется при хирургических операциях. Для того, чтобы разбудить персонажа ранее отведенного срока нужно сильно потряхнуть его за плечо 4 раза, произнося маркер "проснись".

Сонный камень. Принявший сонный камень обязан как можно скорее найти удобное место и заснуть. Вещество не имеет вкуса, вызывает легкое онемение языка. Погружает персонажа в крепкий сон в течении 30 минут, и вызывает яркие сновидения. Реакция на сон после пробуждения - на усмотрение персонажа (рассказать/промолчать, испугаться/посмеяться и т.д.). Персонажа, принявшего сонный камень, нельзя будить. Если ранее отведенного срока в 30 минут сильно потряхнуть опоенного Сонным Камнем за плечо 4 раза, произнося маркер "проснись" - опоенный сразу же умрет.

Раствор водяного корня. Спиртовая настойка ядовитого растения, сваренная специфическим образом. В начале своего воздействия вызывает эффект, сходный с опьянением, на следующей фазе появляются физические симптомы отравления: головная боль, тошнота. и т.д. С этого момента персонаж понимает, что он отравлен и получает вторую психологическую реакцию - на отравление и знает, **что в течении 4х часов ему необходимо найти/заказать противоядие, иначе он умрет.** *Противоядия вещь сугубо индивидуальная и составляется алхимиком сообразно знаку гороскопа персонажа.*

7. Алхимики

Алхимики - специалисты, умеющие изготавливать вещества, а также имеющие некоторый их запас на старте игры. Алхимиком считается персонаж, согласовавший этот навык в заявке. Персонажи, взявшие себе мистические навыки, или навыки в медицине алхимиками быть не могут.

Алхимику требуется книга с рецептами, а также место/помещение под крышей, оборудованное рабочим столом/тумбочкой/поверхностью и антуражем, намекающим что алхимия не чужда вашему персонажу.

Все вещества состоят из четырех компонентов, которые поочередно добавляются в общую посуду будучи нагреты, измельчены, охлаждены или растворены. Т.е. чипы ингредиентов и процессов наклеиваются на карточку, которая потом меняется у мастеров на то вещество, которое вы сварили. Конкретные рецепты МГ рассылает алхимикам в л/с.

Варка игрового алкоголя не моделируется, это просто чипы, находящиеся в игре.

8. Опаивание.

Алаты гостеприимны, особенно - в праздничные дни. Традиции гласят поить и угощать друг друга, и **отказываться от угощения - верх неприличия.**

Персонаж, отказавшийся от поднесенного кубка без объяснения уважительной причины наносит угощающему серьезное оскорбление, за которое рекомендуется организовать “хитрожопому трезвеннику” игровые последствия.

Каждое вещество имеет свою аскольдокарточку, которая передается угощающим вместе с порцией напитка, выпив напиток - с карточки нужно снять первую полосу и поступить соответственно там

написанному.

В некоторых случаях карточку может принести игротехник и передать ее в тот момент, когда ваш персонаж не так давно что-то выпил. В этой ситуации отказаться вы уже не можете.

Желающим опить кого-либо любым из перечисленных веществ тайно, следует обратиться к игротехнику - он скажет, что вам сделать, чтобы объект получил должное угощение.

**Имеющим на руках несколько готовых зелий рекомендуется хранить их в подписанных емкостях или конвертиках, т.к. все аскольдокарты с заклеенными полями выглядят одинаково.*

ПРИМЕЧАНИЕ: Дорогие игроки! Для того чтобы “выпить” угощение, достаточно сделать вид, что вы пригубили из кубка и взять аскольдокарту, если она есть. МГ понимает, что у некоторых людей может быть пожизненная аллергия к содержимому угощения и просит отнестись к этому внимательно. Будьте здоровы!

9. Ресурсы и сырье.

Алхимические ингредиенты, зелья кроме ядов, алкоголь - можно найти в данже, купить (в обмен на задание) или обменять у мастерского торговца (сходить на мастерку). Также на старте игры некоторая часть ресурсов будет выдана игрокам на руки.

Яды следует искать у тех, кто умеет их делать.

10. Психологические реакции:

На обратной стороне аусвайса каждого персонажа будет табличка психологических реакций, выпавших сообразно выбранному им знаку гороскопа.

Аусвайс непобираем и никто из игроков не имеет права смотреть чужой аусвайс.

Реакции, кроме проклятий, играют как эпизод, в течение 5-10 минут, исходя из красоты и здравого смысла происходящего, после чего ваше поведение нормализуется.

Это будут реакции на:

- **стрессовую ситуацию**, например - внезапное нападение на улице, атака в данже и то, что сам персонаж сочтет стрессом. *Внимание! Вызов на дуэль, участие в битве, поход на войну, сам по себе поход в данж- стрессом не являются!*

- **вещества:** опьянение (алкоголь), отравление (с момента, как персонаж понимает, что его отравили).

Проклятия также опираются на гороскоп персонажа, но отличаются от реакций временем воздействия. Проклятие действует, пока его не сняли игровым способом.

Реакции и проклятия точно не могут заставить вас напрямую:

- самоубиться;
- напасть с оружием на близкого вам человека или союзника;
- сменить политическую или сексуальную ориентацию
- заставить кого-то полюбить или возненавидеть.

10. Информация для игроков и красные флаги.

Мастерская группа надеется, что прочитавшие эти правила сделают верный вывод: **самый надежный способ убить персонажа - это атаковать его клинком или застрелить.** Прочие способы воздействия - являются вспомогательными, могут испортить жизнь и репутацию, но не факт, что приведут к гибели вашего врага.

Правила по магии и мистике для игроков.

1. Общеизвестная информация.

Основным и самым сильнодействующим “артефактом” является человеческая кровь. Именно с ее помощью возможно общение с мистическим пластом и воздействие на мир клятвами и ритуалами. Стоит лишь нанести себе рану и произнести заветные слова, но эти слова еще нужно узнать.

Также в мире игры есть:

Литературные источники: Древние сказки, песни и традиции, каждая из которых имеет мистическое обоснование и магическую подоплеку. Они позволяют понять, какие магические вещи в игре можно найти, с какими сущностями столкнуться, какие ритуалы можно проводить.

Сказания передавались из уст в уста и записывались историками столетиями, от того информация в них может быть неполной, искаженной намеренно или приукрашенной литературным гением рассказчика.

Хотите знать наверняка - найдите сходные ситуации в разных сказках и попробуйте сопоставить.

Магические предметы. Как только игроки их находят - они получают сертификат к вещи - по сути рецепт, как и в каких случаях ее можно использовать. Если условия использования связаны с личностью обладателя - на такой вещи есть наклейка “сходи к мастеру”. Эти вещи уникальны, их немного.

Ритуалы. Некоторые известны заранее и имеют четкую схему проведения. Другие - можно восстановить по сказкам и легендам и попытаться поэкспериментировать, или придумать свой собственный, основываясь на прочитанном/увиденном. Как правило, ритуалы требуют ресурсов и жертв. Проводящий ритуал может заменить их на свой страх и риск.

Сны. Они несут в себе важную информацию и подсказки по квестам. Сны доводятся до игроков письменно или словесно мастерами.

Места силы. Места, в которых можно просить помощи или совета в обмен на жертву. Места силы обозначены на местности и оборудованы специальным конвертом, куда складывают пожертвованное и просьбу к мистическим силам.

Котики. Для нашего мира кошка - животное мистическое, с точки зрения эсператистов и прочих лиц, мнящих себя праведниками - проклятое. Но поскольку место действия - Алат, то почтительное отношение к кошачьим здесь сохранилось с языческих времен. Котов (живых, моделируемых карточками или плюшевыми игрушками) - много, артефакты - металлические броши, тоже есть. Собрать котиков, спасти котиков и заботиться об их судьбе - к удаче.

Человеческие персонажи, умеющие колдовать с помощью ритуалов и договоров с сущностями мистического пласта. Если целью колдовства является не сам мир, а конкретные персонажи, то итогом колдовства **всегда** становится карточка, передаваемая **игротехом** объектам колдовства.

Проклятия нечисти, случающиеся в зависимости конкретных игровых действий персонажей (кровопролитие - всегда, участие в ритуалах - как повезет). Карточки проклятий берутся у врача (см. правила по медицине), или их приносит игротехник.

2. Сущности мистического пласта.

Сущности мистического пласта всегда маркируются светодиодом, но в зависимости от обстоятельств имеют право прятать его, например - прикрывать рукой.

Призраки. Об их существовании знают все, более того - оно научно доказано. Большинство съентификов (ученых) сходятся на том, что призраком становится умерший, имеющий много незавершенных земных дел, или же привязанный к определенной вещи, т.е. попросту жадный.

На игре могут быть следующие призраки:

Персонифицированные. Это игрок или игротех, у него бледное лицо (или маска вместо лица), и синий диод на костюме. Они не могут разговаривать: или очень противно поют, или общаются жестами (карточками с буквами, составляя слова). Желающему пообщаться с призраком рекомендуется сделать карточки с буквами.

Призраки умеют обманывать зрение тех, кто с ними общается. Если это происходит - призрак показывает находящимся рядом с ним живым карточку “морок” и описывает, что происходит. При этом личности попавших под воздействия не меняются, и друг друга они узнают.

Самые древние и сильные призраки могут временно одерживать тела людей, подчиняя их своей воле. Как правило, это призраки, живущие в предметах. Если персонаж находит такой предмет, то привязанный к нему призрак вселяется в этого персонажа до тех пор, пока он не выполнит держащую призрак в этом мире задачу. (Задач класса “самоубейся”, “зарезь лучшего друга” и прочей дичи - не будет). Предмет маркирован чипом “сходи к мастеру”. Одержимость и задача описана аскольдокартой.

Выходцы.

О них существует множество сказок, описывающих и поведение этой нечисти и способы защиты от оной. Все эти истории сходятся в одном - выходцем **может** стать человек, погибший “дурной смертью”. А может - и не стать. **Дурная смерть** - это самоубийство, убийство исподтишка, отравление.

Выходец маркируется зеленым диодом на костюме, но может какое-то время прятать его огонек рукой - в зависимости от условий, превративших умершего в выходца.

Спутники.

Легенды о древних временах гласят, что некогда в землях Кэтрианы правило четверо Богов (коих эсператисты объявили демонами, изгнанными Создателем). Каждый из этих демонов (или богов), имел свою свиту - Спутников, подобно своим патронам, привязанных к одной из четырех мировых стихийных сил - Скалам, Ветрам, Волнам или Молниям. Боги-демоны, Золотыми Охотниками называемые в Алате, покинули этот мир, а Спутники - остались.

В Талиге Спутников называют Астерами, В Дриксен или Гаунау - Фюльгьями или Младшими Богами, в Алате - “Теми-Кто-Радуется”, а все эсператисты кличут не иначе как “Закатными Тварями”.

В годы, окружающие Великий Излом эти сущности чрезвычайно могущественны.

“Тот-Кто-Радуется” может выглядеть как захочет. Если он выглядит как человек - то и ведет себя как человек. Если он желает открыть свою истинную суть - он показывает персонажу красный диод и рассказывает, что происходит с вашим персонажем здесь и сейчас. Верьте персонажу с красным диодом на слово.

Спутники обычно дружелюбны к людям и часто им помогают, но в некоторых ситуациях могут убить человека, просто пожелав ему смерти.

Кто знает бэк - знает почему и как это работает. *Всем остальным рекомендуется поискать эту информацию по игре.*

Твари, они же нечисть.

Сущности мистического пласта, исключительно недружелюбные как к людям, так и к Спутникам. Некоторые легенды гласят, что Твари это и есть Спутники, забывшие о своем предназначении или же проклятые Богами, но среди обсуждающих сии сказки единого мнения нет. А вот Твари - есть!

Твари маркируются также красным диодом, который могут какое-то время скрывать. Если Тварь рассказывает о том, что происходит с вашим персонажем здесь и сейчас - верьте. В иное - с оглядкой.

Внимательный человек способен отличить Тварь от Спутника, а вот как именно - ищите в сказках.

3. Правила поведения игры в мистическом пласте

- Верьте на слово тем, кто показывает вам красный диод, когда он рассказывает вам о том, что происходит с вами прямо сейчас или велит что-то делать. В остальных случаях (например вам рассказывают о прошлом или будущем - можете и не верить).

- Верьте призраку об увиденном здесь и сейчас (**синий диод + маркер морок**)
- Смело забирайте у игротехов переданные вам карточки и делайте то, что на них написано.
- Не распечатывайте и не рассматривайте посланий, оставленных в местах силы. Моделью оставленное там для вас не существует.
- Священное число для этого мира - 4. Если вам рассказывают о ритуале, гадании, обычае, не связанным с этим числом - призадумайтесь, а не вранье ли это?
- Котик - это всегда хорошо и полезно. Если вы попали в беду, котик может вас спасти.
- Любой персонаж может заявить и попытаться провести ритуал, в случае неудачного его проведения пострадать вплоть до смерти.
- Не проводите ритуалов без мастера или игротехника, если рассчитываете получить игротехнический результат.
- Творчество игроков, выраженное в обрядах, ритуалах, и просьбах так, как они поняли “рецепт из литературных источников игры” - принимается, но будьте готовы к тому, что с вас спросят обоснование того, что вы творите, а результат чаще всего будет для вас неожиданным.
- Радуйтесь!

Правила по посмертию.

1. Поскольку игра не подразумевает выноса локаций, одновременно мы ожидаем ограниченный поток мертвых душ. Мертвятник и мастерка - находятся в одном и том же месте. Маркером посмертия является белый хайратник. Он используется только в том случае, если вы взаимодействуете со Смертью.

2. Если вы пришли в состояние трупа, то надеваете белый хайратник и спокойно сидите/лежите в течении 5 минут. Вас должны обнаружить игроки или игротехник. Игротехник задаст вам на ухо вопрос, и, по итогам ответа может сразу увести в мертвятник. Игроки - могут попытаться вашего персонажа похоронить и это займет какое-то время - подыграйте им в их скорби.

Дорогие игроки! Если вы нашли на улице “труп” и решили над ним скорбеть - пожалуйста, перенесите его в тепло.

3. Если в течении 5 минут ничего из этого не произошло - отправляйтесь на мастерку максимально коротким путем, не разговаривайте ни с кем по дороге. На мастерке вам дадут чаю/кофе, и сыграют в антуражный текстовый модуль. Это может занять от 20 до 35 минут. После этого могут предложить временного персонажа, если он срочно требуется по сюжету и вы на это согласны, или перезагрузят постоянным - до следующей смерти.

Учитывая расселение в домиках, МГ предполагает, что новый персонаж будет относиться к той же фракции, что и покойный. Допустимо сохранять за новым персонажем навыки в алхимии или медицине, но не мистические способности.

4. Исключение - вас увел игротехник - готовьтесь. Ваш персонаж будет существовать еще какое-то время в виде **Призрака** или **Выходца**, а выгрузка и текстовый модуль состоятся после окончательной смерти персонажа.