

Правила по боевым Взаимодействиям

Хиты и Хитосъем

В норме у большинства персонажей 3 хита на тело. Возможны модификаторы. Все это отмечено в аусвайсе.

Кираса дает дополнительный 1 хит.

Хитосъем осуществляется по правилам “рубашка\штаны”.

Колющие удары запрещены.

Удары в голову, пах, шею запрещены.

Ранения

Легкое ранение	-1 хит	можно все
Среднее ранение	-2 хита	можно передвигаться можно сражаться необходимо отыгрывать ранение (например, хромать)
Тяжелое ранение	Персонаж находится в состоянии “0 хитов”	нельзя передвигаться можно стонать и звать на помощь
“Выстрел в колено”	В персонажа выстрелили из огнестрела	нельзя бегать можно ходить можно сражаться

Добивание

Когда персонаж находится в тяжелом ранении (состояние 0 хитов на теле), его можно убить (добить). Для этого необходимо совершить последовательность действий:

подойти к раненому

перекреститься

перекрестить цель

произнести фразу, объясняющую за что вы его убиваете

(напр., “Убиваю тебя за то, что ты мерзкий протестант! Гори в аду!”)

символически ударить его ножом (кинжалом) в корпус

После этого персонаж мертв. Игрок должен выложить все игровые ценности, либо отдать их тому, кто запросил обыск трупа. Он должен поотыгрывать “труп” 10 минут либо до прихода стражи. Далее он отправляется в мертвяк.

Оружие

Любое холодное оружие снимает 1 хит

К игре допускается

- протектированное латексное оружие (ЛАРП) до 120 см длиной
- мягкое реактопластовое оружие: до 50 см длиной.

По просьбам трудящихся))

- текстолитовые шпаги, рапиры, сабли. **ТОЛЬКО для дуэлей. ТОЛЬКО по обоюдному согласию дуэлянтов. Можно использовать ТОЛЬКО против текстолита.**

- огнестрельное оружие моделируется:

1. Заантураженные пистонные пистолеты.
2. Петарды для дуэлей (подробно в Дуэльном Кодексе).

ВНИМАНИЕ: Мы все прекрасно понимаем, что основное оружие той эпохи - это шпаги и рапиры. Однако, к сожалению, их сложно найти в ЛАРПовом исполнении, поэтому мы предлагаем вам использовать классические одноручные мечи, сабли. Уточняйте у мастеров.

Все оружие обязательно предварительно должно получить допуск у мастера на полигоне (если вы сомневаетесь в соответствии вашего оружия или доспеха требованиям – покажите его мастерам до игры заранее).

Доспехи

Кираса дает дополнительный 1 хит.

Остальные элементы доспеха могут являться только частью антуража и не обязательны. Желательно уточнить о доспехах заранее.

Боевые взаимодействия

1. Обычное.

Холодное оружие (ЛАРП/реактопласт).

Когда угодно и где угодно. Регламентируется хитосъемом.

Внимание! За нападение в городе вас ждет суд (см. Законы города).

Огнестрельное оружие.

Хиты не снимает! Ранит персонажа в колено. Раненый не может бежать, хромает. Фехтовать может как обычно.

Стреляя в другого персонажа, вы должны нацелить в его сторону пистонное оружие и произвести “выстрел”, после чего обозначить словами, в кого вы стреляете.

Попадание происходит в любом случае в колено.

Стрелять можно не чаще 1 раза в 15 минут.

2. Дуэль

Законы города не распространяются на убийства и нанесения телесных повреждений во время дуэли.

Дуэль считается легитимной, если соблюдены правила Дуэльного Кодекса (см ниже).

Типы дуэлей:

- “до первой крови” (-1 хит)
- “до тяжких телесных повреждений” (до тяжрана)
- “до смерти” (тяжран с добиванием) (снятие всех хитов)

Виды дуэлей:

- на холодном оружии
- на огнестрельном оружии

Подробнее о дуэлях. FAQ

Дуэльный кодекс будет обнародован позже.

Как вызвать на дуэль?

Для того чтобы вызвать на дуэль необходимо произнести волшебные слова:

“Вызываю вас на дуэль”. Символические жесты по типу бросание перчатки станут вам преимуществом, но это не обязательно.

Дуэль назначена, а значит она состоится в любом случае.

Теперь тот, кого вызвали на дуэль, выбирает оружие:

1. Огнестрельное
2. ЛАРП
3. Текстолит (доступен только при обоюдном согласии, в противном случае дуэль происходит на ларпе).

Как не отказываться от дуэли?

Если вы еще не дрались на дуэли, то дуэль состоится в любом случае.

Если вы уже подрались на дуэли и еще не вылечили свои раны, то это единственный повод повременить с дуэлью.

“Дайте мне залечить свои раны, а потом поговорим”.

Но только в том случае, если дуэль не была назначена заранее. Даже смерть не очень уважительная причина не участвовать в дуэли.

Что делать, если ваш оппонент не пришел на дуэль?

Ничего страшного, берете двух уже выбранных секундантов, приходите в управление городской стражей и получаете бумагу, согласно которой вы можете официально решить ваши проблемы в любое время и в любом месте.

Поскольку секундантов рядом скорей всего не будет, то выяснять отношения вы можете сколь угодно долго и интенсивно (нет ограничений на количество хитов и добиваний).

Как выбрать, назначить, найти секундантов?

Секундантов должно быть двое, по одному с каждой стороны. Это также связано с тем, что для свидетельствования необходимо минимум два человека (см. законы).

Секунданты подтверждают факт дуэли и должны быть обязательными свидетелями. Помимо всего прочего, в случае смерти или неявки дуэлянта секундант берет на себя юридические проволочки и, если понадобится, то роль душеприказчика погибшего.

Если секундантов нет, а дуэль должна состояться прямо сейчас, то в качестве секунданта может добровольно выступить любой человек. Если и таких нет, то в добровольно-принудительном порядке секундантами выступают городские стражники.

Что делать прекрасным юным леди?

1. Только девушка может вызвать на дуэль девушку.
2. Девушка может вызвать на дуэль мужчину и самостоятельно отстаивать свою честь и интересы.
3. Девушка может вызвать на дуэль мужчину и попросить кого-то отстаивать ее честь и интересы.

3. Кулуарное убийство

Осуществляется только при помощи ножа или кинжала, доступно только над персонажем без оружия в руках.

Кулуарное убийство можно совершить только вдвоем.

Для совершения кулуарного убийства необходимо:

- подойти к персонажу спереди и со спины с кинжалами в руках
- обнять его с двух сторон и продержаться объятия 5 секунд. Жертва не может сопротивляться и кричать. По истечении 5 секунд, если нет свидетелей, жертва умирает.

До объятий жертва может выхватить оружие и сопротивляться (по общим правилам).

Если это происходит, кулуарка не состоялась.

До объятий жертва может кричать.

Если третье лицо (свидетель) видит кулуарку (объятия) и кричит “ Стража!” до истечения 5 секунд, убийство не состоялось, жертва пребывает в тяжране, добить жертву нельзя. Несостоявшимся убийцам в таком случае надо бежать с места преступления.

Пленение и похищение

Пленить персонажа можно ТОЛЬКО втроем и выполнив указанные ниже действия:

1. Два персонажа берут жертву с двух сторон за руки (за любые части рук) одновременно. После этого жертва не может вырываться, но может кричать.
2. Третий кладет жертве руки на плечи и говорит “Кляп.”. После этого жертва не может кричать, говорить, издавать звуки.
3. Первые двое обходят жертву с двух сторон, меняясь местами, и дают веревку жертве в руки.
4. Теперь жертву может вести один персонаж. Жертва не может бежать, вырываться и кричать.

Оглушение

Оглушать могут ТОЛЬКО стражники (подробнее в “Законы города. Судебное дело. Стража”).

Пара слов о Законах

Подробный свод законов, судебный кодекс и тд. будут оформлены в отдельный документ.

Вкратце о законах города, касающихся причинения мотивированного насилия.

За соблюдением законов о дуэлях, ранениях и убийствах следит городская стража.

Для задержания кого-то в подозрении о нападении или убийстве необходимо **два** свидетеля.

Напоминаем что:

Лжесвидетельствование - отрубание руки/повешение.

Так что будьте аккуратны в этом, потому что свидетели могут заставить суд усомниться и начать подробное расследование.

При этом любая вещь может оказаться уликой, если **Игроки смогут заявить ее и обосновать, а мастера ее зачипуют. При этом процесс творческого поиска идет с обеих сторон, персонажи разгадывают убийцу или стараются доказать причастность кого-либо, а мастера фиксируют их логические выкладки, даже если они неверные.**

Наказания. Примеры: (подробно в Законах Города)

Лжесвидетельствование	отрубание руки/казнь через повешение
-----------------------	--------------------------------------

Причинение легкого ранения	Заточение в тюрьме на 2 часа
Причинение среднего ранения	Заточение в тюрьме на 4 часа
Причинение тяжелого ранения	Отрубание руки
Повторное обвинение в причинении телесных повреждений	Казнь через повешение
Убийство	Казнь через повешение

ПРАВИЛА ПО Ранениям и ЛЕЧЕНИЮ

(красные и желтые ленты, совмещение с алхимией)

Ранение на игре маркируется повязыванием (после боя) на руку (поверх одежды) красных лент по количеству снятых хитов.

Чтобы восстановить хиты (снять ленты) необходимо обратиться к лекарю.

Лекарь сам аккуратно развязывает и снимает красные ленты с игрока и отдает ему обратно. После чего повязывает ему вместо красных- желтые ленты. Желтые ленты можно повязать под одежду. Желтые ленты- это боевые шрамы.

Когда у персонажа количество шрамов переваливает за 6 штук, он становится “ветераном” и количество его хитов увеличивается на 1. Необходимо прийти на мастерку и поменять 6 желтых лент на широкую зеленую ленту и поставить отметку в аусвайсе.

Процесс лечения:

Для выздоровления от ранений человеку нужно, чтобы лекарь о нем позаботился.

Отыгрыш лечения идет на усмотрение лекаря и длится 15 минут.

Лечить могут не только лекари, но и алхимики и ведьмы и травницы. В таком случае персонажа отпаивают определенным эликсиром и выдают чип с эффектом.

Алхимик\лекарь\ведьма\ травница, после угощения человека зельем или эликсиром так же должна снять с него красные ленты (то количество, которое написано в карточке) и повязать желтые, по количеству снятых красных.

Весь процесс должен сопровождаться отыгрышем.

ВНИМАНИЕ!

Красную ленту необходимо аккуратно развязывать и отдавать игроку обратно. Если ленту срезали, значит лечение прошло с последствиями и персонаж навсегда теряет хит соответственно количеству неправильно снятых лент.

МИСТИКА И МАГИЯ

Мистика и магия на игре - творческий процесс фантазирования и описания сложных процессов.

Мистика и магия не регламентируются конкретной моделью успеха, а каждая попытка рассматривается мастерами в отдельности.

То есть нельзя в магии повторить одно и тоже одинаковым способом. Каждый случай уникален.

Помните, когда вы прибегаете к магии, то у вас может не получиться, получиться не то, что вы хотели, и вообще шанс, что что-то выйдет - очень маленький, но на то она и магия, чтобы быть тайной и недоступной обычным людям.

Если вы хотите прибегнуть к магии, то вам придется совершить ряд странных, образных и символических действий по игре, при этом записав ритуал на бумаге с расшифровкой значения каждого действия.

Записать ритуал можно хоть до, хоть после его непосредственного исполнения, но эффект наступит не раньше, чем вы покажете и опишите мастерам свою идею и концепцию.

У вас должно быть понимание того, что и для чего вы делаете в символическом плане, либо вам кто-то рассказал или вы прочитали в книге, что делать и пытаетесь повторить по инструкции. Может быть будет кто-то, кто придумает вам ритуал магии, запишет это на пергаменте и предоставит вам с подробными инструкциями. В любом случае у вас должно быть либо понимание, либо инструкция, которые надо будет предъявить мастерам.

Что точно можно попробовать сделать с помощью магии и ритуалов:

- Вылечить человека.
- Сделать персонажу плохо, болезненно, странно на короткий промежуток времени.
- Наслать видение, галлюцинацию, голос в голове на короткий промежуток времени.
- Подчинить волю на короткий промежуток времени.

И тому подобное.

Что точно нельзя будет сделать при помощи магии и ритуалов:

- Выиграть ролевую игру.
- Колдовать по щелчку пальцев и иметь способности типо по магии.
- Кидать фаерболы и кастовать кислотный газ на весь город.

- Поднимать армию зомби.
И тому подобное.

Алгоритм попытки использования магии на игре.

1. Почитать умные книги
2. Придумать ритуал, записать и показать мастерам.
3. Провести ритуал по продуманной схеме.
4. Если п2. не выполнен, но игровые события предрасполагает к ритуалу, то записать и показать ритуал мастерам после проведения.
5. Не ждать гарантированного результата от мастеров.

Альтернативный вариант, если вы не готовились на роль мага\алхимика, либо ничего в этом не понимаете, но чувствуете в себе силы преодолеть перспективу очищающих костров.

1. Получить инструкцию в письменном виде от того, кто вам придумал ритуал и все объяснил.
2. Провести ритуал как получится.
3. Принести мастерам инструкцию из п1. и подробно рассказать, что и зачем вы сделали.
4. Не ждать гарантированного результата от мастеров.

Альтернативой магии на игре является Религия или, проще говоря, вера в Чудо. Если вы очень чего-то хотите, вы можете прийти в Храм и оставить в специально ящике “письмо Богу”, в котором вы художественно опишете свои желания и намерения. Чем душевнее будет послание, тем больший шанс того, что Бог услышит ваши молитвы. Для отыгрыша послание может сопровождаться отыгрышем исповеди или молитвы, постарайтесь сделать это красиво и в духе того времени. Мастера будут это отслеживать. Данные записки не являются предметом в игре, их нельзя будет похитить и использовать в своих целях.

АЛХИМИЯ и ЗЕЛЬЯ

Алхимия и зелья работают по аналогии с магией.

Для того, чтобы создать эликсир, зелье с каким-нибудь эффектом, необходимо написать трактат о его изготовлении. Трактат нужно показать мастерам, затем отыграть процесс изготовления и получить от мастеров чип с эффектом. Эффект может быть не таким, какой вы ожидали.

Эликсиры и зелья неповторимы и уникальны. То есть нельзя несколько раз за игру использовать один и тот же трактат, потому что считается, что на изготовление зелья уходят все материалы. То есть каждый раз нужно придумывать новые материалы и условия.

Чтобы одурманить кого-то зельем или эликсиром необходимо либо дать ему выпить воды, либо дотронуться смоченной в воде рукой или тряпкой до открытой части тела человека(например рука) и отдать чип с эффектом, если действие добровольное или вы не боитесь спалиться. Или запросить помощи мастеров, если вы хотите действовать скрытно.

Травничество - это та же алхимия и подчиняется тем же правилам, только в трактате вы применяете другие термины (не оккультные, а бытовые).

Если ваш персонаж по загрузу занимается алхимией, травничеством или ведьмовством давно, то вы можете до игры подготовить себе два-три трактата. Например:

Приворотное зелье

Зелье заживления раны

Эликсир заживления раны

Эликсир правды (позволяет получить ответ на четкий вопрос)

Зелье подавления воли (позволяет получить ответ на четкий вопрос)

Если есть идеи, помимо примеров, пишите, обсудим)

Трактаты мы зачипуем и они будут доступны вам на игре.

ЭКОНОМИКА

ВНИМАНИЕ! Дорогие игроки, эта модель придумана, чтобы вас раздражать)))

Налоги

Налоги взимаются с каждого жителя и гостя Праги за каждый налоговый период: 3 часа.

Налоги собираются Мартином Вартошем, помощником бургомистра(игротехнический персонаж)

Во время текущего налогового периода можно уплатить налог за последующие налоговые периоды.

Когда персонаж платит деньги за следующий налоговый период, он получает штамп в аусвайс, который подтверждает факт уплаты.

Если текущий налоговый период уплачен, персонаж получает права:

1. Право на защиту. Стража защищает налогоплательщиков.
2. Право на медицинскую помощь.
3. Привилегии в тюрьме.

Если текущий налоговый период не уплачен, то персонаж лишается некоторых прав и привилегий:

1. Его не защищает стража
2. Лекари не имеют права его лечить. За лечение того, кто не платил налоги, на лекаря может быть наложен штраф. (подробно в Законах Города)
3. Если он попадет в тюрьму ему грозят неприятности
4. Показания неплательщика нельзя использовать в суде

Если вы просрочили выплату, но хотите все равно заплатить за текущий налоговый период, вы обязаны заплатить налог + штраф (20% от налоговой суммы) и, обязательно, внести плату за следующий налоговый период.

Деньги и ценообразование

1. Серебрянный Талер
2. Драгоценные камни. Редкие камни, используются в ювелирном деле, алхимии и в качестве валюты.
3. Банковские облигации.

Ценные бумаги, выпускающиеся банком и имеющие денежный эквивалент.

Ориентировочные расценки:

1 талер	
50 талеров	НАЛОГ за один налоговый период(3 часа)
10 талеров	драгоценный камень

Экономическая система

Экономическая система на игре будет построена по убыточной модели. Что это значит? Это значит, что играем в реалтайм, зарплаты выплачены и прихода денег не ждите, располагаем тем, чем располагаем.

1. Персонаж на старте имеет определенное количество денег исходя из своего социального статуса.
2. Жалование персонажу уже выплачено на старте.
3. Караванов и макроэкономики нет
4. Добыть деньги в игре будет возможно несколькими способами:
 - Выполнить чье-то поручение , разовую работу
 - Найти клад
 - Найти и продать ценный игровой предмет другому персонажу
 - Продать информацию или документы другому персонажу
 - Убить кого-то и ограбить
 - Ограбить кого-то
 - Сдать что-либо в ломбард (игротехнический)
 - На ваше усмотрение

1. Для того чтобы не начался массовый грабеж в первый час игры, существует банк. Вы можете не забирать все деньги сразу, а оставить что-то у себя на счету и забрать позже.
2. Драгоценные камни не являются деньгами и постоянной стоимости не имеют. Нужны для алхимиков и тд, могут быть использованы в качестве денежного эквивалента.
3. Исходя из социального статуса персонажа можно привезти бижутерию, зачиповать ее как ювелирку и потом ею расплачиваться или сдать в ломбард, чтобы получить деньги. Бижутерия после игры возвращается владельцу.

Правила по полтергейсту и маскам.

Правила по использованию масок в игровом процессе.

Маски носят мастера, или люди, на которых мастера надели маску.

Если вы видите человека в маске, и он ничего не делает, вы не обращаете на него внимания.

Если вы видите человека в маске, который перемещает/переставляет какие-то предметы - это полтергейст. То есть вы видите, как предметы перемещаются сами собой.

Если человек в маске шепчет вам что-то - это голос у вас в голове.

В маске может быть игрок или мастер, маску на игрока может надеть только мастер.

Как это происходит, вы поймете только, если это произойдет с вами.

Законы Города Прага

1. Уклонение от уплаты подати - запрещено. В случае уличения в неуплате подати в казну, решение о наказании принимается в судебном порядке.
2. Индальгенция - запрещено. Священнослужители, уличенные в продаже сего незаконного документа освобождается от своего сана и более не является представителем католической церкви. С того момента они облагаются всеми налогами и обязанностями.
3. Пропаганда и верование протестантского движения - запрещено. Житель или гость города уличенный в приверженности лже верования судом, будет немедленно приговорён к казни через повешение
4. Воровство - запрещено. В случае уличения в данном преступлении, решение о наказании принимается в судебном порядке.

5. Использование оккультных сил. Ведьмовство. - запрещено. В случае уличения в ведьмовстве и ереси, обвиняемый передаётся на поруки инквизиторам, дабы они провели испытание божественного суда, который и решит исход дела.
6. Шпионаж - запрещено. В случае уличения в данном преступлении, подозреваемый будет обвинен в государственной измене и приговорён к казни через повешение.
7. Подкуп - запрещено. В случае уличения в попытке или совершении данного незаконного действия, мера наказания устанавливается в судебном порядке.
8. Лжесвидетельство - запрещено. В случае уличения в данном преступлении, решение о наказании принимается в судебном порядке.
9. Членовредительство - запрещено. В случае уличения в данном преступлении, решение о наказании принимается в судебном порядке, в зависимости от тяжести нанесенного ущерба.
10. Убийство - запрещено. В случае установления судом вины подозреваемого, выносится приговор - казнь через повешение.
11. Священнослужители католической церкви налогами не облагаются.
12. Горожане обязаны доносить на совершение акта нарушения какого-либо законов города, если являлись свидетелями такового.
13. Истинная религия вероисповедания - Католицизм.
14. Похищение - запрещено. В случае уличения в данном преступлении, решение о наказании принимается в судебном порядке.
15. Вызов на дуэль - разрешено. При проведении согласно дуэльному кодексу..
16. Горожане и гости города облагаются церковной десятиной в размере 10 таллеров.
17. Использование алхимических эликсиров - разрешено.