# Медицина

Доктор - это человек, который перед игрой заявил, что он едет доктором, этому соответствует его предыстория, внешний вид и черный юмор.

Доктор должен иметь инвентарь для отыгрыша всех методов лечения.

Процесс исцеления может происходить в любой торговой лавке.

Процесс заключается в подборе одного из четырех способов лечения, подходящего пациенту, доктору и обстоятельствам, отыгрыше этого процесса и трате ресурса, связанного с этим методом лечения.

Исцеление снимает все ранения и перевязки с персонажа.

Звучит просто? вот вам усложнения:

-Каждый персонаж имеет один метод лечения, которым его лечить нельзя.

-Каждый персонаж не может быть исцелен одним методом два раза подряд.

-Каждый доктор не может лечить одним методом два раза подряд.

-Проклятия, яды и прочее могут мешать использовать какие-либо методы лечения по тегам или точечно.

Есть Цветок Мирты - он снимает ВСЕ ограничения пациента на операцию, в которой применяется.

Виды лечения, теги и чипы к ним:

**1) Хирургия:**

Теги: физическое, европейское

Чип: хирургический набор (отрез ткани с чипом)

Процесс: сшить отрез ткани на пациенте.

**2) Экзотические твари**

Теги: физическое, восточное

Чип: зип пакет с тварью (мармеладные червяки, пластиковые скорпионы и тд)

Процесс: отыграть лечение с применением этой дичи.

**3) Окуривание**

Теги: духовное, европейское

Чип: палочка благовония с чипом

Процесс: отыграть окуривание пациента, введение его в транс, напевы и тд. Палочку можно не зажигать, если есть непереносимость - просто сломайте.

**4) Медитация**

Теги: духовное, восточное

Чип: зип пакет с песком

Процесс: рисование символов песком, введение пациента в транс, разговор с подсознанием и тд.

Дополнения к медицине:

**Статус “Отравлен”.**

Некоторые зелья, отравленные клинки и жала монстров могут накладывать статус “Отравлен”.

Пока персонаж отравлен, он не может использовать правило “синематограф” (см. правила по боевке), он не может быть перевязан, все перевязки на персонаже перестают работать. Также отравленный персонаж не может быть вылечен методом “Экзотические твари”. Отравление снимается соответствующим зельем.

# Воровство

Воровать может любой персонаж. Специальный навык "вор" для этого не требуется, но профессиональные воры имеют больше шансов остаться при этом непойманными.

Карманная кража моделируется незаметным наклеиванием специального стикера на сумку или одежду жертвы. После этого вор находит любого игротеха и сообщает ему, у кого он ворует, что именно хочет украсть и куда наклеил стикер.

Стикеры можно брать на мастерке в неограниченном количестве.

Можно не только обокрасть персонажа, но и подложить ему предмет по той же схеме.

Если жертва обнаруживает на себе стикер до того, как к ней пришел игротех, то кража провалилась. Игротехник сообщит жертве приметы того, кто пытался обокрасть. Профессиональные воры обладают умением сливаться с толпой, и их приметы будут описаны очень размыто.

Например: если обворовать вас пыталась леди без профессии "вор", то при провале она будет описана как "девушка со светлыми волосами в красном плаще", а если это был мастер-вор, то вы узнаете только "кажется, на этом человеке было что-то красное".

Воровать можно только игровые ценности. Оружие не является таковой, это - имущество игрока.

# Боевое взаимодействие и допуск оружия

## Допуск оружия.

Для использования в боевых взаимодействиях на игру допускается

только Протектированное Оружие и NERF оружие без автоматической подачи патронов.

ПО должно иметь эстетичный внешний вид и быть безопасным: не

иметь острых углов и граней, твѐрдых, травмоопасных элементов.

Всё оружие проходит допуск перед игрой, и может быть не допущено.

По длине ваше оружие должно быть от 10 до 150 см длиной.

По весу не более 1.5 кг.

Обращаем особое внимание на образцы колющего оружия: наконечник должен быть мягким и иметь не менее 5см до твердого основания.

В частном порядке будут допускаться резиновые и реактопластовые ножи до 30см.

NERF допускаются только с ручным взводом курка перед каждым выстрелом. Нерфы серии MEGA и подобные допускаются в частном порядке. Другие протектированные виды стрелкового оружия (Гидрогель и тд) не допускаются.

Общая эстетика игры - конец 19 века, восточный колорит, образцы с фентезийными элементами - по согласованию.

Оружие в виде сельхоз инвентаря и предметов быта приветствуются.

Любые доспехи имеют только декоративное и эстетическое назначение. На боевку они никак не влияют.

НЕ ДОПУСКАЕТСЯ: Щиты, метательное, луки и арбалеты, кистени и подобное им, пороховое, металлические доспехи.

## Правила по боевому взаимодействию.

Помните, что боевые правила не заменяют собой УК РФ, а лишь дополняют его.

Непоражаемые зоны - голова, пах, ступни, кисти. Запрещено по ним бить, а также подставлять под удары.

Засчитываются акцентированные удары в поражаемые зоны. Спорные удары, которые по вам попали, лучше принять как «акцентированные».

Запрещены любые захваты оружия и людей.

Помните - попадания из NERF оружия малочувствительны. Если вы не уверены, попали ли по вам, лучше принять как “попадание”, чем устраивать споры.

Понятия ночной боевки не существует. Правила по боевке не зависят от времени суток.

## Ранения.

Система - зональная: не важно, чем по вам бьют или чем в вас стреляют, важно - куда.

Одно попадание в корпус - тяжелое ранение. Персонаж не может драться, использовать особые способности, громко разговаривать, самостоятельно перемещаться. Через 30 минут без помощи доктора он умирает.

Попадание в конечность - легкое ранение. Сразу после попадания конечность перестает работать. (рука висит плетью, нога волочится, без двух ног - лежим или ползаем)

Легкие ранения не переходят в тяжелое. Да, вы можете иметь 4 легких ранения и сильно от этого страдать.

Посещение доктора снимает ВСЕ ранения, которые есть на персонаже. Подробности - в правилах по медицине.

## Дополнения к боевке.

Синематограф:

Игра у нас авантюрная. Поэтому одно и даже пара легких ранений не могут остановить героев.

Каждый персонаж может зажать раненую конечность здоровой(!) рукой и пользоваться этой конечностью так, будто она здорова. Как только рука убирается с конечности - конечность вновь не работает.

Перевязка:

Если к доктору некогда, а у вас еще куча дел, можно воспользоваться перевязкой:

Любую раненую конечность можно единожды(!) перевязать.

Перевязываем полоской белой ткани или бинтом так, чтобы повязку было видно.

После перевязки конечностью можно пользоваться в течение 30 минут или пока по конечности не попадут вновь. Вторично перевязывать конечность нельзя. Повязка остается на персонаже до посещения доктора. Доктор снимает все повязки с персонажа.

Примечание: перевязка не тратит игровых ценностей, не является чипом, белую ткань или бинты привозят игроки самостоятельно.

Отравленные клинки.

В пласте игры может быть холодное оружие и жала различных гадов (игротехников), которые отравлены. Маркируется такое оружие длинной полосой зеленой ткани. Любое попадание таким оружием накладывает на раненого статус “Отравлен”. Множественные попадания не накладывают дополнительных статусов. Пока персонаж отравлен, он не может использовать правило “синематограф”, он не может быть перевязан, все перевязки на персонаже перестают работать. Также отравленный персонаж не может быть вылечен методом “Экзотические твари”. Отравление снимается соответствующим зельем.

## Добивание, оглушение, связывание и обыск.

В следующих моделях описываются в том числе ситуации, где персонаж лишается своего оружия. Напоминаем, что оно является материальной ценностью и его нельзя убирать из зоны видимости владельца.

Добивание.

Добить можно только оглушенного, тяжело раненного или связанного персонажа.

Перед добиванием необходимо громко и внятно досчитать до десяти, после чего сказать фразу, описывающую, за что персонаж умирает, и обозначить удар или выстрел. Примеры фраз: “Ты убил моего отца. Готовься умереть.”, “Мистер Анджело? Мистер Сальери передает привет.”, “Кастиго - это месть!”.

Оглушение.

Оглушенный персонаж полностью недееспособен. По истечении 5 минут приходит в себя, или ранее, если его привели в чувство, отыграв этот процесс любым способом.

Повторное оглушение в течении получаса = тяжелое ранение.

Как оглушить? В небоевой ситуации сзади, положить одну руку на плечо, другой рукой приложить оружие к спине жертвы, сказать “Оглушен”.

Связывание.

Связанный персонаж не может самостоятельно передвигаться и использовать оружие.

Связывание происходит по игре - веревкой на бантик, не причиняя дискомфорта игроку. Связать можно недееспособного или согласного персонажа.

Если со связанным не играют уже 10 минут, считается, что пленник выбрался и может бежать. Также можно освободится, отыграв разрезание веревки игровым оружием в течении минуты. Выстрел в веревку развязывает её мгновенно. Другой персонаж может быстро развязать связанного.

Обыск.

Обыск происходит по игре, обыскать можно согласного или недееспособного персонажа. Обыскиваемый честно и полно показывает все игровые ценности. В случае, если он недееспособен, можно забрать его ценности и разоружить.

# Каирский базар (Экономика)

Сердце экономики Каира - это базар.

Каждая микрогруппа держит лавку, в которой может продаваться много интересного, в том числе - игровые ресурсы.

Ресурсы - это самые различные предметы (от специй до верблюдов), которые вам понадобятся в ваших историях, приключениях и сюжетах. Как их получить? Торгуйтесь на базаре.

Каждая лавка будет обладать стартовым набором из ресурсов нескольких видов, которых ее владельцам - точно не хватит. Чтобы обеспечить себя всем необходимым - меняйтесь, или используйте Египетские Фунты (золотые монеты).

Монета - универсальная валюта. На старте игры ее будет мало у всех (или почти у всех). Монеты можно добыть в приключениях или продав свои товары и находки в Игротехнической Лавке (не рекомендуем, грабеж).

Игротехническая лавка.

Одна из лавок на базаре будет принадлежать Воображаемым Друзьям. В ней можно будет купить и продать любой экономический ресурс. Курс лавки (и в продажу и в выкуп) вас ТОЧНО заставит грустить и взывать к Аллаху. Используйте ее только в крайних случаях или для того, чтобы понять примерный разброс цен на те или иные товары.

Ресурсы, необходимые для медицины, в игротехнической лавке будут продаваться по особенно неприличному курсу, а артефакты в ней и вовсе не найдешь.

Поставщики и контрабандисты.

На игре будут персонажи, которые больше других погружены в экономику и умеют добывать полезные вещи.

Поставщики - это честные торговцы или аптекари, которые могут легально сделать заказ на партию(!) чего-либо и получить это, заплатив золотом.

Контрабандисты - это не совсем честные торговцы, которые могут выкупить партии товаров, артефактов и чего угодно - но только из того, что сейчас вращается на черном рынке. Да, контрабанда в Каире незаконна, а у нас военная диктатура :)

# Волшебный восток (Магия и Артефакты)

Общие правила работы магии :

1) Магия не работает под солнцем.

Вы можете считать это взглядом Аллаха, светом Ра или доказательством того, что магия - это темное дело, но факт остается фактом. Магия работает:

- ночью - после заката, когда солнце скрылось за горизонтом

- под крышей - крышу переносить нельзя, считаются только стационарные строения

- под землей

2) Видимый маркер магии - горящий диод (синий, красный или фиолетовый). Красная магия обычно так или иначе влияет на тело, синяя - на дух и разум, а фиолетовая - самая сильная и редкая, может делать что угодно.

3) В данжах магия может работать по особым правилам. В этом случае вас об этом предупредит игротехник.

Всю магию можно разделить на колдующих персонажей и артефакты.

## Маги

Когда колдующий персонаж применяет заклинание, он демонстрирует горящий диод и говорит, что происходит. Маг может применить на вас заклинание, находясь к вам в упор (не дальше пары шагов).

В бою он будет краток и доходчив, в мирное время - подробно расскажет, что происходит. Магу верим и сразу отыгрываем описанный им эффект. Пока маг колдует, он уязвим по общим правилам, но заклинание срабатывает в любом случае, когда продемонстрирован диод.

Пожалуйста, прежде чем бить или бежать - осознайте эффект заклинания.

## Артефакты

В Каире артефакты - это не только полезные предметы, но и отдельный пласт игры. Каждый артефакт уникален и расскажет свою историю.

Кто-то будет искать конкретный артефакт по своему сюжету, а кто-то может случайно купить его на базаре, но в любом случае это будет полноценное приключение с наградой в конце.

Перед тем, как артефакт обретет свою силу, с ним нужно пройти его путь.

К артефакту будет прикреплена аскольдо-карточка, первое открытое поле на которой говорит, что вам нужно совершить. После того, как вы это сделали - открываете следующее поле.

Чем сильнее артефакт вам попался, тем сложнее и длиннее будет этот путь.

Часть артефактов после обретения силы позволит своему хозяину сотворить фиолетовое заклинание (даже если хозяин не был магом), такие артефакты будут оснащены фиолетовым диодом.

Другая часть будет иметь менее предсказуемый, но не менее мощный эффект... лампа с джинном относилась бы именно к этому виду артефакта.

Не все, что кажется могущественным артефактом, окажется таковым на самом деле. По Каиру разбросано множество таинственных и необычных предметов, которые выглядят как артефакты - в том числе имеют при себе аскольдо-карточку -, но после выполнения первого пункта вы поймете, что вам подсунули фальшивку.