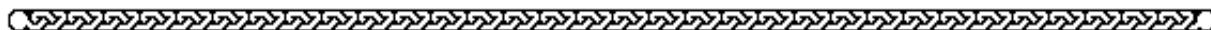


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Париж 1625

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Наука](#)

Блок: Общие правила, разное



Автор – Вырей.

И немного Стас.

Нет!!! Автор – Стас.

И немного Вырей.

Сам дурак!

А?! Кто здесь?

А чой-эт вы наш нетмейл читаете? ({}:-{”

Правила ролевой игры.

“Париж-1625”

Игроки – козлы!

Вырей

(на вопрос Стаса, почему не получается игра без мастеров).

Пусть пишут. А театр совместим с борделем.

Стас

(на предложение Вырея о раздобытии натебяки для игровой газеты и введении группы игроков “Театр”).

Общие положения.

Премногоуважаемые чуваки, позднорождённые склоняются пред вашим великомудрием и нижайше просят обратить ваше высокопросвещённое внимание на поистине мелочь из мелочей – недостойные прочтения правила ролевой полевой игры “Париж-1625”. Сия игра представляет собой попытку восстановления духа, атмосферы и антуража мест, времён и событий, некоторое представление о которых дают романы А. Дюма. Со своей стороны мастера будут стараться обеспечить выполнение вышеназванных целей известными им способами. От игроков, в свою очередь, ожидается, что они будут играть,

а не дурью маяться.

На этой игре мастера вводят **правило честного отыгрыша**: отыгрывается всё, что касается игровых предметов, информации и отношений.

На этой игре мастера провозглашают принцип шоколадки “Wispa”, гласящий: с шоколадкой “Wispa” и человеком, нарушившим правила, игроки могут делать всё, что им нравится.

Об игре.

Игра начинается в 1625 году 10-го апреля в 12.00 по игровому времени (господам Атосу, Портосу, Арамису и Д’Артаньяну не забыть выйти на исходную) и в 1999 году 29-го июля в 12.00 по реальному времени. Место проведения – окрестности Воронежа.

Взнос – 30 рублёв (пока что).

О порядке получения ролей.

Игроки, желающие получить роли, должны представить заявку, содержащую легенду. План легенды:

1. Реальное имя.
2. Реальное образование (конкретно) и навыки, умения (напр. знание кузнечного дела).
3. Имя персонажа.
4. Автобиография персонажа (происхождение, образование, роды занятий и т. п.). Не забудьте указать в биографии знакомства персонажа, отношения с другими персонажами.
5. Кем является персонаж на настоящий момент (место работы (если есть), положение в обществе и т. д.).
6. Характер и другие ТТХ персонажа (темперамент, возм. alignment, склонности, сдвиги, пунктики, интеллект).
7. Игровые цели.

Игрок должен дожидаться одобрения описания роли мастерами, чтобы быть уверенным, что получит эту роль.

Игроки, не представившие игровой легенды (и не проработавшие выбранную роль) не будут допущены до игры вообще. В случае подачи двух и более легенд на одну и ту же роль, роль выдаётся игроку с лучшей легендой, либо с лучшей проработкой роли. Либо по внешнему соответствию, в конце концов.

Конкурс легенд проводится до 1 марта 1999-го года. 7-го марта в эхоконференциях RU.RPG и N5025.RPG сети FidoNet обнаружится список утверждённых ролей.

Примечание: не забывайте, что персонаж строится не на голом отыгрыше (“А король-то голый!”). В том случае, если ваш персонаж имеет какие-либо спецификации, имеющие конкретное игровое значение, вы должны тоже иметь их (например, профессора – курс лекций по своему предмету, мушкетёры – владение шпагой и игровым мушкетом, королева – не джинсовый прикид). В противном случае мастера будут иметь вас.

Адреса: 2:5025/2.62@FidoNet to Daljet (в эхоконференциях RU.RPG, N:5025.RPG, ну и мыло соответственно); г. Воронеж, ул. Транспортная 81, кв. 106., почтовый индекс 394024, телефон 14-67-99 ту Андрей.

О правилах.

1)

В игре “Париж-1625” основным принципом можно назвать принцип жизнеподобия, выражающийся не только в приближении к реальности каких-либо игровых условностей (таких как отыгрыши боя, производства ч.-л., например), но и общей схемы игры.

Так, в играх с иксповой системой игроку для достижения фактических (не антуражных, не театральных) целей необходимо набрать икспов, повысить уровень и тем самым получить возможность делать что-то лучше. Вполне очевидно, что эта система плохо отражает реально существующую схему действий человека. В реальной жизни человек для повышения своего уровня, например, в знании сельского хозяйства идёт учиться в сельхоз техникум, а вовсе не начинает молиться, не выходит ночью в подворотню, чтобы подстеречь неосторожного прохожего и т. п. На игре же подобная иксповая система приводит к тому, что игрок получает уровень в совсем левой сфере игровой деятельности, по сравнению с реально набранным опытом, а в случае со сложной иксповкой (где идёт насчёт икспов на конкретное умение или талант) не может применить знания из одной сферы деятельности в другой, где это вполне возможно по жизни. И в том, и в другом случае требуется большое количество времени на подсчёт икспов, большое количество мастеров для его осуществления, большое количество мастерской объективности для хорошей оценки, а так же согласованность мастеров, что часто трудноосуществимо.

В правилах ролевой игры “Париж-1625” мы предлагаем другую систему оценки действий игроков, возможно, могущую составить конкуренцию иксповой – **система кайфовая**.

Эта система практически не требует мастерского вмешательства, так подсчёт ведётся самим игроком. Заключается она в начислении либо снятии у игрока **единиц кайфа** за определённые действия. Случаи, при которых игроки получают или теряют n-ное количество кайфа, оговариваются до игры.

Вместо уровней существуют т. н. **творческие способности** (при наборе 10 единиц кайфа достигается 1 ТС). В отличие от уровней ТС могут снижаться (при потере 10 единиц кайфа ТС снижаются на 1). Главное же отличие ТС от уровней заключается в том, получение какого-то количества ТС не означает автоматического увеличения крутости персонажа (увеличение количества спеллов, хитобойности и т. п.). Они носят скорее потенциальный характер, так ТС характеризуют:

1. Повышение (понижению) **рулезности** производимых кайфующим материальных и духовных ценностей
2. Его стойкость к болезням и пыткам
3. Способности к учёбе.

О первом пункте. **Рулезность** является мерилем эффективности либо **кайфа**, получаемого от произведения (напр., созерцание картины с рулезностью 7 прибавит вам 7 единиц кайфа), либо затраченных на него сил, его сложности, ценности. Так, например, если вы хотите создать лекарство с рулезностью 5, а творческих способностей у вас 4, то у вас ничего не получается.

О втором пункте. По правилам “Парижа-1625” болезни и пытки имеют свою вредоносность (от 1 до 10), и если ТС превышают вредоносность болезни или пыток, то они (пытки и болезни) на человека не действуют.

О третьем пункте. По правилам игры обучение должно занимать время. Чем выше ТС, тем меньше время обучения.

Естественными ограничителями чрезмерного повышения ТС игроков является необходимость траты кайфа на производство.

Чем выгодна данная система?

Во-первых, она приближена к реальности, т. к. естественное желание человека – получение удовольствия.

Во-вторых, система не требует мастерского вмешательства, так как объективно отслеживается самим игроком.

В-третьих, она даёт большую свободу игроку, так как не подразумевает наличие к.-л. Классов персонажей или чёткого разделения на профессии, а позволяет проявлять себя в любом виде деятельности, даже не предусмотренном специально правилами.

2)

Далее: игра “Париж-1625” относится к не слишком распространённому виду некомандных игр. Каждый игрок действует исключительно в своих интересах, что во много раз увеличивает разнообразие игровых ситуаций и возможности для личного самовыражения и развития как игрока.

3)

Экономике **требуется чипы фактически необходимых приборов и материалов**, то таковые вводятся по ходу игры (например, чипы калабарских бобов и английских булавок уже введены). Такая система производства позволяет обоснованно с негодованием отметить наглые устремления производить химическое оружие массового поражения на игре по 10-му веку или делать стекло в походно-полевых условиях, так как помимо всего прочего эта система требует **реального знания технологии производства**.

4)

На игре вводится **правило “честного отыгрыша”**: отыгрывается всё, что касается игровых предметов, информации и отношений.

Группы игроков.

Бордель всё не едет. Игра гибнет!

Ксюша

(Перед пробной однодневной игрой)

1. Сорбонский университет.

Ректорат

Профессура (и иже с ней)

Студенты

2. Курия.

Собор Парижской Богоматери

Церковь Сен Жермен-де-Пре

Гвардейцы кардинала

3. Градоправительство.

Префектура

Суд

Полиция

4. Лувр.

Королевская семья

Придворные

Мушкетёры короля

5. Другие жители Парижа.

Кабак

Бордель

Кузница (возм. цех, мануфактура)

Портновская мастерская

Скобяная лавка (у некого Буонасье по кличке “Галантерейщик”)

Театр

Было какие-то

Примечание: игрокам предоставлена возможность выбора почти любых ролей, соответствующих реальности. Вы можете выбрать себе какую угодно профессию (хоть старшего ученика младшего черпальщика в ассенизационном обозе при холерных бараках), какую угодно национальность и т. п., если такая была в Париже в 17-м веке, и не будет мешать въезду других игроков.

Примечание №2: группы игроков не являются командами, поэтому во многих случаях игрок (персонаж) может числиться в 2-х и более группах.

Подробнее о группах игроков:

1. Сорбонский университет: ректорат состоит из ректора, 4-х деканов и их секретарей; профессура – она и есть профессура; студенты представлены учащимися следующих факультетов: искусств (подготовительный), права, медицины и богословия.

2. Курия являет собой орган церковной власти, представленный кардиналом и другими духовными лицами, а так же гвардейцами. Из орденов представлены: иезуиты, францисканцы, госпитальеры (рыцари церкви) и др.

3. Градоправительство представлена префектурой (префект города (градоправителем), судья, прокурор и адвокат. Полиция представлена префектом полиции, капитаном, полицейскими и тайными осведомителями (скорее всего, задействованы в других группах игроков).

4. Лувр. Король, королева, Ла Порт, К. Буонасье, К. де Буа-Треси, г-ня де Шеврез, Кэп де Тревиль, рота мушкетеров.

5. Другие жители Парижа суть содержатель кабака, владелец оружейного магазина (кузнец), бордель-маман и сотрудницы борделя, ростовщик (меняла). Иные представители граждан города (напр., актёры в театре, издатели газеты), являются приложением к городскому колориту.

Правила по отыгрышам.

Сколько я должен смотреть на эту картину, чтобы сделать молоток?!

Данила

Существует кайфовая система.

Причина кайфа	Полученный кайф, у.е.
Прием дозы алкоголя	+1
Прием второй и каждой последующих доз алкоголя в тот же час	-1 (и отыгрыш пьяного)
Коитус (с профессионалкой)	+3
Коитус (с непрофессионал-кой, -лом) и любой минет	+2
Изнасилование (для непрофессионалки)	-1
Особо вкусная жратва	+1
Акт обучения (для вечного студента)	+1

Акт обучения (для всех остальных)	-1
Богослужение (для всех кроме курии и особо религиозных)	-1
Истинная любовь (к женщине, мужчине, Богу)	+10
Брак по любви	+5
Брак без любви (насильно)	-5
Восприятие произведений искусства	Зависит от рулезности (см. ниже)
Другие причины	спросить мастера

Накопление **кайфа** способствует росту (понижению) **творческих способностей** (набор 10 единиц кайфа соответствует ещё одному уровню творческих способностей), т.е. повышению (понижению) **рулезности** (см. далее) производимых кайфующим материальных и духовных ценностей.

Важные понятия и определения.

Рулезность является мерилем эффективности либо **кайфа**, получаемого от произведения (напр., созерцание картины с рулезностью 7 прибавит вам 7 единиц кайфа), либо затраченных на него сил, его сложности, ценности. Так, например, если вы хотите создать лекарство с рулезностью 5, а творческих способностей у вас 4, то у вас ничего не получается. Изначальные творческие способности сообщаются персонажу мастером. Также от творческих способностей зависит обучаемость. Правила обучения см. ниже.

Примечание: **рулезность** чего-либо в **науке** определяет учёный с большей учёной степенью или авторитетом; в **искусстве и ремёслах** – специальный эксперт (один по живописи, один по музыке и т. п.), действующий с полумастерскими полномочиями (своего рода техмастер), которым может стать любой, могущий оценивать по жизни и одобренный мастерами. Получение метки рулезности на чипе созданного предмета происходит по игре (младший товарищ приходит к старшему (напр., доктору искусств в Сорбонне) и просит критики), но в особых случаях возможна катавасия с белыми хайратниками (художник нацарапал на стене камеры мадонну – эксперт надевает белый хайратник, молча приходит, молча оценивает, молча уходит)

Профессионализм напрямую связан с накопленными творческими способностями.

Профессионалом считается игрок, получивший достаточное образование в выбранной сфере и имеющий творческие способности не ниже 5 на каждый навык.

Уровни компетенции являются несколько усложнённым понятием **профессионализма**, введённым для наук. Уровни компетенции соответствуют учёным степеням. То есть если в ремёслах и искусстве человек является либо профессионалом, либо непрофессионалом, то в науках игрок может прогрессировать от простого студента до доктора. Доктором может стать человек с творческими способностями не менее 10, магистром – не менее 5, бакалавром – не менее 3, студентом – не менее 1.

Вечный студент есть персонаж принципиально не сдающий выпускные экзамены. Этот редкий зверь не двоечник, а **ЛЮБИТЕЛЬ УЧИТЬСЯ**.

Итак, каждый игрок имеет следующие характеристики:

1. Творческие способности (из расчёта добытого кайфа).
2. Уровень компетенции в чём-либо (в науках – студент, бакалавр, магистр, доктор; в

ремёслах и искусствах – профессионал либо нет).

Каждый предмет имеет следующие характеристики:

1. Рулезность
2. Вес

Существуют следующие соответствия по введённым мерам:

1. Вредоносность болезней – рулезность лекарств, требующихся для их излечения (11).
2. Кайф – творческие способности (10 = 1).
3. Рулезность – кайф от произведений искусств (11).
4. Творческие способности – рулезность созданного (11)
5. Творческая способность – вредоносность болезни, которой вы не можете заболеть (1=1)

Искусство.

Работать в каком-либо виде искусства (живопись, музыка, актёрское мастерство и т. д.) без получения специальных знаний по нему возможно, невозможно лишь создавать произведения искусства выше уровня рулезности 3. Таким образом, искусства изучаются аналогично ремёслам, а не наукам (потому нет и уровней компетенции).

Вес.

Всякий игровой предмет и игроки имеют весовую характеристику. Максимальный вес предметов, которые способен носить мужчина – 50 единиц, женщина – 30 единиц. Если переносить какой-то вес нужно недалеко (например, раненого к врачу), то в течение 2-3 минут мужчина способен перенести 100 единиц, женщина – 60.

Транспорт.

Каждый вид транспорта имеет две характеристики: грузоподъёмность и скорость.

Введены следующие виды транспорта:

1. Лошадь (грузоподъёмность 150, скорость 1)
2. Карета (грузоподъёмность 500, скорость 1) – две лошади
3. Телега (грузоподъёмность 500, скорость 3) – одна лошадь
4. Шхуна (грузоподъёмность 2000, скорость 1)
5. Шлюпка (грузоподъёмность 500, скорость 3)
6. Человек (грузоподъёмность – см. выше, скорость: в течение 10 сек. может двигаться со скоростью 1, ещё 20 секунд – со скоростью 2, далее – 4)

При нагруженности хотя бы на 70% транспорт движется на порядок медленнее.

Лошадь изображается с помощью каркаса, подвешиваемого к поясу. Должна быть голова с уздечкой и хвост. Вся конструкция длиной не меньше метра (без длины хвоста).

Карета изображается объёмным каркасом из палок (1,5м на 1м на 1м) с тряпичными стенами и приспособлениями для крепления “лошадей”.

Телега изображается плоским каркасом (1,5м на 1м) с приспособлениями для крепления “лошадей”.

Шхуна изображается с помощью плоского каркаса (1,5м на 3м) с мачтой и парусом. Экипаж не менее 2-х человек.

Шлюпка изображается плоским каркасом (1,5м на 1м) с двумя торчащими палками-вёслами.

Человек изображается объёмным каркасом из костей (1,5-2м на 0,2-0,4м на 0,5-0,6м), обтянутым плотью. Внутри каркаса должны находиться внутренние органы, в

особенности мозг.

Блок: Религия



Отпущение грехов.

Грехи могут отпускать только священники. Студенты богословы не имеют права делать это, однако могут отпускать грехи из категории “Обыденные”. Получившие степень бакалавра (ТС=3) могут отпускать **тяжкие грехи**, доктора (ТС=10) – **особо тяжкие**. **Нарушение заповедей** могут отпускать представители высшего духовенства. **Смертные грехи** отпускают Папа и Патриарх.

Примечание: отпущение грехов тоже является производством, т. е. на него тратится кайф.

Смертные грехи:

1. Лень: считается проявленной в случае не работы, не учёбы и т. п. в течение суток (паралич)
2. Гнев: в случае гнева по жизни (кондрашка)
3. Алчность: по жизни (геморрой)
4. Зависть: по жизни (мигрень)
5. Гордыня: по жизни (эпилепсия)
6. Чревоугодие: от истощения сил в результате переедания (дизентерия).
7. Похоть: в случае истощения сил от пересыпания (сифилис)

Заповеди:

1. Да не будет у тебя других богов пред лицом моим
2. Не твори себе кумира
3. Не произноси всуе
4. Помни субботу
5. Почитай отца твоего и мать твою
6. Не убивай
7. Не прелюбодействуй
8. Не кради
9. Не лжесвидетельствуй
10. Не пожелай ничего, что у ближнего твоего

Нарушение любой заповеди без последующего отпущения грехов приводит к постепенной потере накопленного кайфа (1кайфчас за каждую заповедь).

Не смертные грехи.

(за их допущение человек после смерти просто попадает в Ад):

Особо тяжкие грехи:

1. Ведовство
2. Сделка с дьяволом
3. Богохульство
4. Оскорбление священника
5. Нарушение тайны исповеди
6. Сомнение (в вере)
7. Ошибочная оценка греха при отпущении одного

Тяжкие грехи:

1. Подделка индульгенции
2. Оскорбление величества
3. Многожёнство

Обыденные грехи:

1. Ложь
2. Злоба
3. Вражда
4. Нарушение общественного порядка
5. Пьянство
6. Брань
7. Дурные помыслы
8. Подделка денег

Блок: Боевка

**Боёвка.**

Оружие допускается любое, допустимое по жизненным и историческим реалиям эпохи и безопасности. Мушкет отыгрывается ложей и трубкой с фитилем. Трубка запаяна с одного конца и имеет отверстие для фитиля. Заряжается начинкой петарды и самой петардой. Зарядание дульное. Пуля делается из поролона. Калибр 12-20 мм. Пистолет аналогично мушкету, но труба короче, и ложе тоже. Пушка аналогично мушкету, но персонал не меньше 2-х человек, калибр 50-100 мм. Количество метательного вещества подбирается опытным путем. См. рис.

Рисунок 1.

Наличествует правило “честной смерти”, то есть вас могут оглушить табуреткой и заколоть вилкой; конечности могут выключаться. Если раненый не получает медицинской помощи и надлежащего ухода в скором времени (время зависит от тяжести ранения), он умирает.

Если ваш персонаж не умеет обращаться с холодным оружием – отыгрывайте неуклюжесть (шпагу держать двумя руками и наносить ею рубящие удары, алебарду держать одной рукой, саблю – за гарду, только колоть ею), пока не научитесь у профессионалов. Непрофессионалы не могут использовать огнестрельное оружие в принципе (пока не обучатся).

Блок: пытки

**Пытки.**

Тем или иным видам пыток с применением тех или иных пыточных инструментов присваивается (аналогично болезням) n-ный уровень вредоносности. Точно также на персонажа с творческими способностями, превышающими вредоносность пытки, эта пытка не действует. Если же пытка действует, пытаемый признаётся во всей предложенной ему правде, либо правдиво отвечает на заданные вопросы.

Блок: Медицина, лекари

**Болезни.**

Тесно связаны с кайфовой системой правила по болезням. Наступление болезни определяет либо мастер, либо, в случае кары небесной или остроинфекционного заболевания, сам игрок. Наступление болезни с вредоносностью меньше пойманного на момент заболевания кайфа (10 кайфа=1 вредоносность), невозможно.

Болезнь	Действие	Инкуб. период	Вредоносность
Чума	Острозаразное (контактная форма) смертельное заболевание. Не лечится. Смерть наступает через час после наступления симптомов. От мертвеца также можно заразиться.	0,5 ч	10
Оспа	Острозаразное контактное заболевание с вероятностью летального исхода 50%. Не лечится. Длится в течение часа. Мертвец не заразен.	0,5 ч	7
Сифилис	Венерическое заболевание. Смертельно. Смерть наступает через 4 часа. Лечится на ранних стадиях (не позже часа с момента заболевания).	Нет	7
Подагра	Не смертельное, незаразное заболевание. Приступы каждые 0,5 часа по 5-7 мин. Лечится. При подагре невозможно драться.	Нет	4
Мигрень	Периодические головные боли. Приступы каждые 0,5 часа по 10 мин. При ней нельзя учиться.	Нет	3
Паралич	Можно только учиться.	Нет	5
Дизентерия	Приступы каждые 15 мин. по 3 мин. Через час после заражения при отсутствии лечения наступает смерть от обезвоживания.	Нет	3
Кондрашка	Вероятность смерти 50%. Если не помер, то с вероятностью 50% - паралич.	Нет	7
Ангина	Нельзя пить и говорить.	20 мин	2
Насморк	Не лечится. Проходит сам. Продолжительность неизвестна. Нужно все время сморкаться, при отсутствии носового платка одежда изнашивается в 3 раза быстрее.	Нет	1
Сумасшествие	Отыгрыш	Нет	5

Геморрой	Запоры (отыгрыш 10 минут каждый час)	Нет	3
----------	--------------------------------------	-----	---

На игре можно забеременеть. Причём ещё и по игре. **Игровая беременность** длится 3 часа. Количество детей определяются с помощью d6. Если при родах отсутствует медик, то мать умирает с вероятностью 10% на каждого ребёнка, выживают ли все дети, решает мастер. Всё это действительно в случае, если творческие способности роженицы не превышают 5, т. е. вредоносность беременности – 5.

Истощение сил.

1. Силы могут истощиться по следующим причинам:
2. Перепой (более 3-х доз алкоголя в час). То же для наркотиков.
3. Пересып (более 4 коитусов в час).
4. Переедание (более 3-х часовых норм за раз).
5. Пытка (по comments)
6. Переработка (создание материальных или духовных ценностей с рулезностью, более чем втрое превышающей творческие способности в течение одного часа).
7. Переобучение (процесс обучения более 2-х часов подряд).
8. Излишне истое богослужение (более 0,5 часа подряд).

Силы можно восстановить, перебив область приложения оных и получить кайф не менее 3-х единиц. Если силы не восстановлены в течение получаса, наступает облом и кайф теряется со скоростью единицаминуту.

Лечение болезней.

Лечить могут только врачи и (гораздо хуже) студенты-медики. Разрешение на практику могут получить только бакалавры, магистры и доктора медицины. Лечащие студенты либо другие лица, не имеющие лицензии, суть явление незаконное и будут преследоваться властями. Доктора медицины могут лечить всё, что излечимо, магистры лечат болезни с вредоносностью не выше 5, бакалавры – не выше 3, студенты – 1 (соответственно уровням компетенции). Если лечащий пытается оказать влияние на болезнь со степенью вредоносности превышающей его уровень или создать лекарство с рулезностью выше своего уровня компетенции, то результат определяется волею случая, овеществлённого в виде колоды специальных карточек с побочными эффектами, из которой вытягивается одна. Чем выше учёная степень (уровень компетенции) – тем меньше колода. Например, бакалавр (с творческими способностями 4 или больше) хочет создать лекарство с рулезностью 4 (и больше) или вылечить болезнь с вредоносностью 4 (и больше), это у него **получается**, но в этом случае (при использовании лекарства или в процессе лечения) необходимо **применить карты побочных эффектов**.

Примечание: если приготовленное лекарство применяется не сразу, то карта с побочным эффектом кладётся в закрытый конверт. Открывать по использованию лекарства.

Лечение проводится с помощью отыгрыша и необходимых реквизитов – повязок, медикаментов (ингредиенты можно купить на деканате медфака) и т.п.

Лечение ранений.

Ранения бывают разной вредоносности. Её оценивает врач (согласно рассказу раненого о том как, куда и чем того били), после чего в соответствии с тяжестью лечит. Время излечения – за каждую единицу вредоносности 10 минут. При вредоносности ранения до 3 – можно учиться, до 5 – учиться самостоятельно или с репетитором (если не связано с физической нагрузкой). Более 5 – только постельный режим.

Для лечения ранений используются повязки и дезинфицирующие средства. Делать, например, перевязку, может любой. Но часто лечение сопровождается хирургическим вмешательством (наложение швов, вправление вывихов). Его может осуществлять только врач (со всей гаммой побочных эффектов).

Список побочных эффектов (в результате непрофессионализма в лечении и при изготовлении лекарств):

1. Смерть
2. Паралич
3. Потеря способности ловить кайф.
4. Наркомания
5. Слепота
6. Глухота
7. Немота
8. Потеря нюха
9. Потеря тактильной чувствительности
10. Паралич одной из конечностей (d4).
11. Выпадение всех зубов.
12. Впадение в меланхолию.
13. Появление мании преследования
14. Дизентерия
15. Клептомания
16. Иммуитет к инфекционным заболеваниям
17. Иммуитет к ядам и лекарствам.
18. Нимфомания (сатириаз)
19. Для женщин: развитие беременности; для мужчин – импотенция
20. Гомосексуализм
21. Излечение от того, от чего лечат (кроме насморка)
22. Ничего
23. Обострение чувствительности органов чувств
24. Полное выздоровление от всех болезней кроме насморка
25. 2 единицы кайфа
26. Потеря чувствительности к боли
27. Излечение от всех излечимых болезней.
28. Алкоголизм (аналогично наркомании; смерть наступает в 1-м случае из 10)
29. Потеря способность ломать себе кайф.
30. Потеря необходимости в пище.

Примечание: полная колода – у студента-медика. При получении степени бакалавра медицины из личной колоды изымается 1-й десяток, при степени магистра – 2-й десяток и т. д.

Блок: Страна мертвых



Смерть.

После смерти персонажа игрок подходит к мастеру, тот по результатам вопросов типа “По каким грехам проходил?”, “Индульгенцией отмазывался?” или “В борделе зашкотали до смерти? Великомученик, значит?” отправляет игрока либо в игровой Ад, либо в игровой Рай, либо куда подальше. В Аду грешник в основном будет заниматься исправительно-трудовой деятельностью (получение и отыгрыш ролей дворников,

фонарщиков, поварят, лакеев и т. п. без права выхода из рутины). В Раю – отдых и квесты. Из Рая и Ада игрок выходит по окончании игровой беременности кого-либо из живых персонажей в качестве дитяти. Выход – в порядке очередности, очередность зависит от тяжести грехов.

Блок: Экономика



Экономика.

Еда, оружие, предметы роскоши, книги, деньги, алкоголь, услуги входят в сферу игровых товарно-денежных отношений.

Еду надо принимать вовнутрь каждый час. Если в этот час еда не принята, то в следующий час начинаются голодные обмороки: 1-й (не меньше минуты) – через 15 мин. после начала текущего часа, остальные через каждые 10 минут, или чаще – по желанию. Если оставаться не жрамши до конца “обморочного” часа, следует умереть.

Одежда по игре имеет свойство изнашиваться. Посему её следует чинить и обновлять каждые четыре часа. Оборванец (в т. ч. плохо прикинутый по жизни) несёт на левой руке синюю повязку – типа подозрительный.

Способы добычи денег: уголовщина, спекуляция, работа по найму, оказание услуг, получение стипендий (пенсий) за особые рулезы, производство предметов роскоши, быта, произведений искусств, оружия.

Чтобы произвести что-либо, следует круто отыграть, сей процесс. В случае с такими предметами как произведения искусства, продукт отыгрыша должен иметь так же и более или менее пожизненный вид. **Орудия труда, средства производства и сырьё относятся к игровым предметам и должны быть добыты.** Производимое должно соответствовать уровню знаний, склонностям и прочим спецификациям ПЕРСОНАЖА. НА ПРОИЗВОДСТВО ТРАТИТСЯ КАЙФА СТОЛЬКО, КАКОВА РУЛЕЗНОСТЬ ПРОИЗВОДИМОГО (11)!

Обучение.

Обучением на игре считается почти пожизненная передача знаний и навыков (естественно, делается поправка на ограниченность игры во времени и т. п.). В любом случае, переданных знаний и навыков должно быть достаточно для качественного отыгрыша в сфере данной деятельности.

Блок: Наука



Реалии университетской жизни.

Имеются четыре факультета: 1 подготовительный – факультет искусств, 3 высших – права, медицины, богословия. Зачисление на факультет происходит либо в соответствии с ролью, либо по итогам предыгровой подготовки. Для поступления на подготовительный факультет необходимо пройти вступительные испытания. Для поступления на высшие факультеты необходимо иметь степень бакалавра наук, либо любую магистерскую

степень и пройти вступительные испытания.

На подготовительном факультете преподаются курсы тривиума (грамматика, риторика, диалектика) и квадравиума (арифметика, астрономия, геометрия, музыка). После овладения курсом тривиума и сдачи соответствующего экзамена присуждается степень бакалавра искусств, после овладения курсом квадравиума – степень магистра искусств.

На высших факультетах преподаются:

факультет права – история, правоведение

факультет медицины – химия, теория медицины

факультет богословия – священное писание, теософия

На высших факультетах присуждаются степени магистра и доктора наук.

Обучение вне стен университета.

Для обучения требуется профессионал по игре, не менее 3-х часов обучения, из которых полтора – чистое время. За каждую единицу творческих способностей время обучения уменьшается на 10 мин до уровня 0,5 часа минимум. При самостоятельном обучении (методом проб и ошибок, по книгам, которые будут присутствовать на игре в немереном количестве) время этого обучения увеличивается в 5 раз.

2.0.0.3