**Все правила одним файлом.**

1. **Боевые взаимодействия**

Основные положения
Боевая система – хитовая, с отыгрышем поражений конечностей и добиванием персонажа как отдельным действием.
Используемые модели оружия – одноручное протектированное/LARP в качестве холодного, NERF в качестве огнестрельного, цветные теннисные мячи для моделирования магических атак.
Каждый считает свои хиты. Модификаторы базовой расхитовки визуально читаемые, модификаторы базового уровня повреждений – визуально читаемые. Если есть подозрение, что оппонент сбился со счета, игрок имеет право объявить локальный стоп-кадр для уточнения ситуации.
Споры разрешаются в рамках правил. Если консенсус недостижим – апеллируете к Мастеру по боевке, но учтите, что ситуацию он мог не видеть, свое представление о ситуации складывает из своего опыта и ваших рассказов, и его решение обжалованию не подлежит. Поэтому лучше договориться на месте.
Боевое время – с 8.00 до 22.00, если не будет отдельного общего оповещения. Вне указанного времени применение игрового оружия не несет игровых последствий, само использование игрового оружия противопоказано. В боевых взаимодействиях участвуют игроки от 18 лет и старше.

Оружие
Огнестрельное. Моделируется неавтоматическим (неэлектрифицированным) NERF приводом/бластером под стандартные дротики 12х72, укороченные 12х58 и пистолетные 9х34 (последние два калибра будут игровым дефицитом), скорость вылета не более 20м/с по соображениям безопасности, спорные случаи Мастер по боевке отстреляет по себе перед допуском. Для квестовых предметов возможны исключения. Одно попадание – один хит, не модифицируется. Для оружия с залповой стрельбой - хит снимает каждый из попавших дротиков. Дротики NERF закупаются и маркируются Мастерской группой, выдаются игрокам на выходе персонажей в игру, отстрелянные – собираются после перестрелок и передаются Мастерам.
Формат ограничения доступности патронов как предмета экономики (патронный голод): дополнительные патроны (дротики) закупаются в магазинчиках, вымениваются в салуне, вытрясаются из оружия павших, отбираются у неудачников и т.д., но не лежат со старта по карманам в неограниченном количестве.
Шарометы, бластеры серии MEGA, ракетометы, приводы NERF с повышенным импульсом и т.д. игроками не используются, но могут оказаться квестовыми предметами, или у игротехников при прохождении данжей – обсчитываются по общим правилам, если до начала боя не объявлено иное.
Холодное Метательное. И у Зеленошкурых, и у Гномов – реликт ушедших десятилетий, проигрывающий огнестрелу по всем параметрам. Моделируется LARP топориками до 40см длиной, до 400г массы, не имеющими сердечника в древке или боевой части. Если попал боевой частью – минус хит. Не модифицируется.

Показать список оценивших

Холодное Одноручное. Собственно, только оно и осталось в ходу, легкие пики – это аргумент федеральной легкой кавалерии, а не искателя приключений или ковбоя с ранчо. Выполняется по технологиям LARP фабричного или индивидуального производства, материал сердечника лезвия/древка не регламентируется. Длина – не более 110см, вес – не более 1,2кг. Представлено как длинноклинковыми – сабли, палаши и т.д., – так и древковыми (топорики, топоры, сельхозинструмент и прочее) изделиями, а также примитивными, но остающимися в чести и в ходу у Зеленошкурых чоппами – сложными в классификации гибридами топора и тесака. Бросать холодное одноручное оружие в противника запрещено. Базовый урон – один хит, может модифицироваться через повышение силы пользователя – особое внимание на ленты красного цвета.
Холодное Короткое. Ножи и кинжалы. Кроме технологии LARP, допускаются резиновые и резинопластиковые изделия (не пластик!), общая длина не более 30см. Базовый урон – один хит, не модифицируются.
Оружие физически непобираемое, нерасчиповываемое, использовать чужое оружие без разрешения владельца запрещено.

Доспехи
На данном этапе развития оружейного дела массовый огнестрел уже успел вывести в категорию неэффективного снаряжения любые доспехи у Людей, а у Зеленошкурых собственное доспешное дело еще даже не успело сформироваться. Единственным исключением являются гномьи доспехи – здесь уникально сошлись физические данные собственно Гномов, способных носить гораздо более тяжелую броню, нежели Короткоживущие, высокий уровень бронного дела у Гномов, и использование всеми сторонами огнестрела с мягкими безоболочечными свинцовыми пулями. Ну, а холодную сталь эти панцири хорошо держали и тысячу лет назад.
Исходя из сказанного, полный набор гномьей брони (шлем +1, корпусной доспех +1, защита рук +1 и +1, и защита ног +1 и +1) добавляет Гному 6 хитов вне зависимости от того, поражают холодным оружием или огнестрелом. При попадании в незащищенную доспехом область отыгрыш ранения рекомендуется, при неполном наборе брони – отыгрыш поражения по общим правилам.
Гномий доспех Оркам и огринам сильно не по фигуре, а Людям и Гоблинам – еще и безнадежно тяжел, так что является по сути уникальным артефактом, применимым только Гномами. А то, что Гномы делают Людям на заказ из мифрила… Наверное, в Твин Пиксе это стоило бы целое состояние, но еще никто не решился потратить СТОЛЬКО денег!

Показать список оценивших

Расхитовка, Модификаторы
В зависимости от характерных физических параметров конкретной расы, представители разных рас имеют следующее количество базовых хитов (указывается в паспорте персонажа):
- Люди, метисы Людей (кроме полуогров), Гоблины, Эльфы, Оборотни в человеческих формах, Гномы – 2 хита;
- Орки, огрины, полуогры – 3хита;
- Монстры и Оборотни в животных формах – возможны варианты 1-4 хита.
В зависимости от текущего физического и психоэмоционального состояния персонажа, воздействия определенных магических ритуалов и артефактов в Игре существуют следующие модификаторы здоровья:
- «Ослабленный», «Проклятый» (обозначается повязанной над правым локтем ЧЕРНОЙ лентой) – равнозначно потере половины хита вследствие истощения, физического утомления, отравления и иных игровых воздействий;
- «Толстошкурый», «Кровь с молоком» (обозначаются повязанной над правым локтем ЖЕЛТОЙ лентой) ¬– персонаж отличается физической крепостью, или находится под действием магии, повышающей его устойчивость к физическим воздействиям; каждый модификатор этой группы обозначается отдельной лентой, модификаторы суммируются.
В зависимости от текущего физического и психоэмоционального состояния персонажа, воздействия определенных магических ритуалов и артефактов в Игре существуют следующие модификаторы силы персонажа, добавляющие урон холодным оружием в контактном бою:
- «Вдохновленный», «Крепыш», «Чудо-оружие» (обозначаются повязанной над правым локтем КРАСНОЙ лентой) – персонаж отличается физической силой, либо вооружен очень непростым оружием, либо находится под воздействием магии, повышающим его силу; каждый модификатор этой группы обозначается отдельной лентой, модификаторы суммируются.

Показать список оценивших

Магия в бою
На Игре не будет персонажей, способных на сложные либо массовые магические воздействия в бою. Магические атаки носят одиночный характер, отыгрываются брошенным теннисным мячом определенного цвета, а цвет определяет, что именно применено:
красный или оранжевый – fireball/огненный шар, 2хита;
синий или голубой – icebolt/высокоскоростной кусок льда, 2хита;
серый или черный – magic missile/высокоскоростной камень, 2хита;
белый – shockbolt/электрошок, на пятнадцать секунд персонажем теряется сознание прямо в ходе боя, без потери хитов.
Все это поражает при попадании или касании, кто увернулся – тому повезло. Поражение «цветными» мячами – двуххитовое, при обнулении или выходе «в минус» хитов персонажа предусматривается Добивание по общим правилам.
При попадании в конечность, если у персонажа еще остаются хиты – отыгрыш поражения конечности обязателен.
Количество доступных заклинаний (в случае боевки – Щитов и Атакующих) точно известно самому магу, обыватели же знают, что маги редко способны более чем на пару атак, а выставленная защита заканчивается быстрее, чем патроны в барабане кольта. Работа магических артефактов описана в паспорте артефакта, желающие могут в стоп-кадр с нею ознакомиться.
Отдельный разговор – эффект магических воздействий на магически иммунных Гномов.
Имея магическую природу, воздействие не в состоянии нанести ущерб собственно Гному, но зато разрушает сначала защитное, а потом и наступательное вооружение, как предметы материальной культуры, не имеющие магического иммунитета. Разрушение доспеха идет в соотношении хит-на-хит, для удобства расчета сначала разрушается – если есть! – броня ног, потом рук, потом шлем, потом корпусной доспех. После деструкции доспеха со следующей атаки наступает очередь вооружения, – из расчета единица оружия-на-атаку, в первую очередь любой технически сложный огнестрел, затем ручное холодное и метательное в порядке уменьшения массы и габаритов. Ножи-кинжалы рассыпаются последними.
Поэтому в случае комплексного воздействия на противника-Гнома оставляйте ему возможность обсчитать и корректно отыграть последствия утрат.

Ранения, Добивание и Правило Кинематографа, Пафосная Гибель
Разрешенная к поражению любым видом оружия и магии зона – корпус за вычетом паха, руки за вычетом запястий и кистей, ноги за вычетом ступней и голеностопных суставов. Попадания в поражаемую зону приводят к потере хитов персонажа.
Непоражаемая зона – кисти рук, ступни, лучезапястные и голеностопные суставы. Попадания в непоражаемую зону не приводят к потере хитов, и не рекомендуются к поражению холодным оружием, поскольку наличие сердечника в LARP оружии ведет к травмоопасности некоторых ударов. Уважайте здоровье друг друга!
Запрещенная к поражению любым видом оружия/магии зона – голова, шея, пах. В зависимости от фактической тяжести поражения и того, по чьей вине сложилась ситуация, штрафные санкции накладываются следующим образом:
- при случайном попадании мячика/дротика NERF/метательного оружия с расстояния свыше 3м в запрещенную зону, кроме лица, и с расстояния менее 3м в область паха санкции не накладываются;
- при попадании дротика мячика/NERF/метательного оружия с расстояния 3м и менее в голову и шею – минус хит, при попадании в лицо – обнуление хитов и переход в состояние тяжелого ранения, если попадание не спровоцировано пострадавшим;
- при попадании ручным холодным оружием в пах при возможности продолжить бой – минус хит с нанесшего удар, при необходимости прервать бой – выход пострадавшего из боя без игровых последствий для персонажа на полчаса, и обнуление хитов с переходом в состояние тяжелого ранения игрока, нанесшего удар;

- при попадании ручным холодным оружием в шею при возможности продолжить бой – минус хит с нанесшего удар, при получении видимой травмы – выход пострадавшего из боя без игровых последствий для персонажа на полчаса, и обнуление хитов с переходом в состояние тяжелого ранения игрока, нанесшего удар;
- при попадании ручным холодным оружием в голову/лицо боевое взаимодействие участвующих в инциденте игроков прекращается немедленно с дальнейшим разбором с Мастером по боевке.
Каждое попадание холодного или огнестрельного оружия в поражаемую зону, каждое магическое поражение приводит к потере хитов персонажа. Состояние, когда у персонажа остается 0 хитов и менее, является Тяжелым ранением. Использование оружия или применение магии в состоянии Тяжелого ранения невозможно (кроме эльфийского Стазиса, именно в этом состоянии и активирующегося, и смены формы у некоторых Оборотней). В этом состоянии персонаж может передвигаться ползком (медленно!), говорить шепотом, размышлять о бренности бытия и готовиться к скорой смерти и избавлению от мук.
Этот процесс (в т.ч. в боевой ситуации) можно ускорить Добиванием. Добивание – отдельное действие (выстрел, удар оружием) с устным маркером «Добиваю!», ставящее точку в жизненном пути персонажа. Без маркера «Добиваю!» вы тяжело раненного персонажа делаете просто чудовищно израненным, но все еще живым. Прочие устные маркеры («Покойся с миром!», «Сдохни, тварь!» и т.д.) не учитываются.
Поражение персонажа в конечность, если не приводит к состоянию Тяжелого ранения, требует отыгрыша Ранения. Т.е. раненая рука висит плетью, простреленную/посеченную ногу приходится подволакивать, или опускаться на колено – детали отыгрыша на усмотрение игрока. Гномы в полной броне отыгрывают ранения на свое усмотрение, в неполной – по общим для всех правилам.
Правило Кинематографа позволяет персонажу, совершая видимое волевое и физическое усилие, поддерживать частичную работоспособность раненой конечности до конца боевого эпизода, с переходом в состояние Тяжелого ранения по его окончанию. Можно продолжать перезаряжать оружие раненой рукой, можно продолжать рубиться, поддерживая раненую руку, или даже двумя ранеными руками – но сделайте это правдоподобно.
Персонаж, набравший достаточно очков Пафоса (и получивший зеленую ленту над левым локтем), будучи в состоянии тяжелого ранения, но все еще не Добитым, может реализовать Пафосную Гибель. Последней мобилизацией морально-волевых усилий нанести еще один удар холодным оружием, подняться и последний раз выстрелить, пройти не более пяти шагов, если надо и возможно до чего-то дотянуться, предупредить криком об опасности – т.е. совершить одно простое деяние, могущее иметь игровые последствия.
Далее Мастера подтвердят или откорректируют итоговый результат Пафосной Гибели для окружающих, сам же персонаж от таких усилий погибает без дополнительного Добивания – но погибает героем для своих!
Персонаж с модификатором «Ослабленный» или «Проклятый» не может воспользоваться правом на Пафосную Гибель даже при наличии достаточных очков Пафоса.

Битва с Монстрами. Оборотни.
Игрок/игротехник с явными маркерами существа нечеловеческой, а точнее, животной природы – в настоящий момент Монстра/Животное и отыгрывает. Либо Оборотня – тут персонажам провести границу сложно, Оборотни в животных формах внешне не отличаются от животного.
Крокодил: некрупная хищная разновидность – аллигатор весом около центнера, носит маску под ящера, перчатки с когтями. Из-за костяной брони имеет 4 хита до состояния Тяжелого ранения, Добивание необходимо. Захват двумя руками за поражаемую зону отыгрывает укус, снимает 2 хита; удар лапой (касание ладонью) снимает 1 хит. При завершении боевой ситуации в его пользу может Добить перегрызанием шеи (с маркером «Добиваю!»).
Волк: крупный хищник из семейства собачьих, килограмм на 80 с плюсом, до метра в холке, носит волчью маску и перчатки с когтями. Имеет три хита, Добивание необходимо. Укусы и удары когтями отыгрываются касанием ладонью поражаемой зоны, снимают 1 хит. При завершении боевой ситуации в его пользу может Добить перегрызанием шеи (с маркером «Добиваю!»).
Возможны иные варианты Монстров.
Общее правило: если наблюдаете странное создание, уточните у игрока, что именно вы наблюдаете, как можете пострадать, и насколько живуч возможный противник, после чего принимайте решение о характере взаимодействия.

Боевое взаимодействие
Напоминаем, что боевое время – с 8.00 до 22.00, вне этого периода, если не было отдельного общего оповещения, применение игрового оружия не имеет игровых последствий, кроме Оглушения.
Атаковать персонажа NERF, холодным оружием и магией разрешается только в поражаемую зону.
Холодным оружием (одноручным и коротким) разрешается выполнять рубящие, режущие, рубяще-режущие и дробящие удары, колющие удары запрещены. Удар небоевой частью оружия (древко, эфес) хиты не снимает, урон не наносит. Засчитываются четкие амплитудные удары, серия неамплитудных ударов («швейная машинка») приравнивается к одному удару.
Разрешается блокировать вооруженную руку противника собственной рукой, выполнять сбивы и уводы, толчки плечом и корпусом, захваты оружия за небоевую часть (древко, эфес) без риска его повреждений. При захвате за боевую часть с захватившего вычитается хит, и отыгрывается травма конечности, при этом оружие предписывается отпустить не более чем через секунду.
Разрешаются неболевые захваты противника рукой за руки и плечи. Захват за элементы амуниции (ремни, портупеи) и снаряжения (наплечники и прочая броня) запрещен, при попытке удержания более одной секунды с захватившего вычитается хит, и отыгрывается травма конечности. Исключение – арест тяжелобронированного Гнома, когда может не оказаться иного варианта, кроме удержания за элементы защиты.
Все прочие элементы рукопашного боя к применению запрещены.
Персонаж, приведенный в состояние тяжелого ранения, ложится на землю до окончания боевого эпизода, и возможные игровые действия выполняет в таком виде. Добитый персонаж лежит там, где добили, до окончания боевого эпизода. Прочие участники боевого эпизода маневрируют среди павших, не причиняя вред телам!
Сбор трофеев выполняется после того, как одна из сторон не имеет возможности оказывать дальнейшее сопротивление, сбор отстрелянных дротиков NERF – после сбора трофеев. Неотстрелянные дротики NERF, выданные Мастерами – также побираемы.
После сбора трофеев павшие могут быть похоронены выжившими, а могут быть брошены на съедение мелким хищникам – в этом случае игрок надевает белый хайратник, и сидит 15 минут на месте гибели персонажа, и разным любопытствующим шепотом рассказывает, что именно они видят. По истечении 15 минут после гибели персонажа игрок следует в Страну Мертвых. Туда же, но сразу по завершению обряда погребения персонажа, следуют игроки, чьи персонажи закончили жизненный путь цивилизованно.

Показать список оценивших

Околобоевое: Оглушение, Кулуарное убийство и Разный Криминал
Оглушение: реализуется только в небоевой ситуации, исключающей немедленную контратаку оппонента. Отыгрывается легким ударом со спины по плечу или верхней части спины древком, эфесом или рукояткой оружия с одновременным устным маркером «Оглушен!»/«Оглушаю!» Оглушенный персонаж падает на землю и отсчитывает 30 секунд, в течение которых не может совершить ни одного самостоятельного действия, в т.ч. кричать и говорить громче, чем шепотом.
Игрок, отыгрывающий оглушенного персонажа, даже в оглушенном его состоянии должен содействовать другим игрокам, чьи персонажи пытаются его транспортировать – в рамках игровых условностей.

Удушение: реализуется только в небоевой ситуации, исключающей немедленную контратаку оппонента. Отыгрывается наложением рук на оба плеча зашедшим за спину персонажем, с устным маркером «Душу!» После этого удушаемый отсчитывает 30 секунд, в течение которых он может только шипеть и корчиться, отыгрывая безуспешные попытки вырваться, а по истечении которых становится мертвым безо всякого Добивания.
Если кто-то третий вмешается в процесс, сбросив с плеча удушаемого хотя бы одну руку душащего, повторная попытка также требует 30 секунд. Персонаж, спасенный от удушения, на 30 минут получает модификатор «Ослабленный».

Кулуарное убийство: реализуется только в небоевой ситуации, исключающей немедленную контратаку оппонента. Отыгрывается легким ударом холодным коротким оружием в спину с одновременным устным маркером «Убил!»/«Убит!» Убитый таким способом персонаж может издать предсмертный хрип, свалиться под ноги убийце, и умереть – отдельного Добивания не требуется.
Без устного маркера данное действие расценивается как однохитовое ранение (для короткого оружия модификаторы силы персонажа не применяются) по общим правилам.

Сбор трофеев/Ограбление/Обыск: выполняется на честность, это – одна из условностей Игры. Ограбляемого/Обыскиваемого просят выложить из сумок и карманов имеющиеся игровые ценности, при этом носимая кладь может быть изъята в любом объеме. Если у персонажа оказались сертификаты ресурсов в количестве, превышающем носимое (понятно, что даже сто кило угля не лезут в карман и не увозятся на спине мула), требуется указать, где физически находятся данные ресурсы.
Погибший либо тяжелораненый персонаж обыскивается по тем же правилам.
После завершения боевого эпизода игроки сторон собирают отстрелянные NERF дротики, и при первой возможности сдают их Мастерам, неотстрелянные – при желании забираются победившей стороной и делятся, как душе угодно.
Напоминаем, что любое оружие не является трофеем, не может быть изъято или расчиповано.

1. **Магия на Игре**

Общее (открытая часть)

Вся магия на Игре – это магия подобия. Теоретически она может все. Вообще все, главное приспособить и придумать что да как. Она не разделяется на абсолютно «черную» и кристально «белую».

Доступ к магии в этом мире крайне неравномерен. Самой магической расой традиционно являются Эльфы и их потомки, Люди и Орки исходно нейтральны, ну а Гномы в принципе а-магичны, так, что Гнома магии ну никак не научить. Однако даже общая предрасположенность или же нейтральность не означает, что каждый представитель соответствующей расы – маг автоматом. На практике на самой игре магов совсем немного.

Маги могут творить любые заклинания по своему собственному усмотрению. Маги – вполне открыты, признаны и уважаемы в обществе. Магические организации и сообщества вполне имеют место. Но если уж маг сотворил что-то непотребное, то вполне может дождаться самосуда от разнообразных местных активистов, или разбирательства со стороны своих же коллег на государственной службе. Тех же работников Супремы. А также вольнонаемных охотников за головами по магическому профилю, и прочих ванхельсингов.

В мире существуют способы обучению магии и даже магические школы – «Всегда двое их, Учитель и Ученик» (с). Но в связи с кратковременностью событий самой игры у нас не планируется повышения их магических уровней в процессе.

Магия осуществляется за счет маны и наличия определенных компонентов. Механизм следующий: есть маг и есть компоненты, вполне физические, которые маг своей силой переносит в Астрал (то есть вполне по Платону – из мира Вещей в мир Идей). При этом физические компоненты уничтожаются и распадаются на ряд духовных составляющих, часть из которых может оставаться в мире вещей и вредить магу (низкоуровневые маги) или же «усваиваться» целиком и могут воспользоваться ими позже (высокоуровневые маги).

Маг не может осуществлять воздействия без компонентов, так что нужно или создавать их на месте или же сделать это заранее. И есть простые – совсем простые, а есть «намоленные» или же «именные» компоненты, связанные с какими-то чувствами и событиями, которые делают их более ценными. При этом маг может программировать ценность компонента и нужные ему качества (есть, к примеру, просто веревка, а есть веревка, помогавшая альпинисту в восхождении, а есть веревка, которая участвовала в восхождениях не один раз). Ценность совсем разная. На игре возможны массовые заклинания, когда каждый из участников магического действа сносит свою собственную лепту.

Уровень маны мага определяет, какое количество перенесенных в Астрал компонентов маг может «удержать» для использования. Компонентом может быть все что угодно.

Маги, даже самые сильные, не могут творить бесконечное число заклинаний в день. Они устают. И чем ниже их уровень – тем сильнее и быстрее это происходит.

Так, маг 1-го уровня может творить только 2-х компонентные заклинания и удерживать 6 духовных компонентов за цикл. После использования заклинания компоненты исчезают из «духовной библиотеки». Маг 2-го уровня может творить уже 3-х компонентные заклинания и удерживать 8 компонентов в цикл; 3-й уровень может творить 4-х компонентные заклинания и удерживать 12 компонентов… Сильным на игре считается маг начиная с 6-го уровня.

На игре возможно создание только одноразовых артефактов – вместилищ заклинания – можно сказать, что это «ярлычки», активирующие духовные компоненты. Также возможно воспользоваться чужими артефактами. Использование артефактов доступно даже не магам и а-магичным существам.

Для творения заклинания надо его обозначить и провести ритуал (отыгрыш). Творить заклинания желательно в Лаборатории, если нет возможности в полноценной – то хотя бы в походной. Со специальной посудой и оборудованием. Повреждения от распада компонентов у низкоуровневых магов поражают прежде всего оборудование лаборатории, поэтому его нужно постоянно чинить, если творить заклинания в походной лаборатории – то повреждений будет больше. А вот использовать уже созданные заклинания можно, где магу будет угодно.

Специфической магией на игре обладают Шаманы и Священники. Их воздействия достаточно близки по механике: Шаманы получают силу от своих знакомых и прикормленных Духов в определённых местах силы (но с Духами нужно договариваться), а Священники получают силу на чудеса веры там, где есть специально намоленные места (храм, в первую очередь). И им для магических воздействий компоненты не нужны. По сути, они их получают от высших сущностей уже в готовом, духовном виде. Но для них максимально значимы ритуалы в правильных местах, – и чем красивее они будут отыграны, тем лучше воздействия от них. Шаманы и Священники традиционно не используют свою магию на боевые заклинания.

Разницей между Шаманами и священниками является «специализация» – Шаманы традиционно связаны скорее с силами хаоса и случайными Духами, а Священники больше ориентированы на взаимодействие с силами порядка. При этом возможны массовые ритуалы священников – не только Крестный ход! – и Круга шаманов, и это умножает силу и эффекты их сверхъестественных воздействий.

1. **Медицина**

Так как игра все же в приключения, правила по игровой медицине достаточно просты. Главное, всегда держать в уме, что добить – проще, но вылечить – быстрее, к тому же с уверенным результатом, за кого будет играть персонаж. В самом деле, мало ли кто ему там глазки в предыдущей жизни строил, и вслед за кем он в новой жизни из Страны Мертвых выскочит? А тут – все чин по чину, заштопали, на ноги поставили, виски плеснули, давай работай.

РАНЕНИЯ

Основной тип медицинских проблем на игре – острая интоксикация свинцом либо холодной сталью. Иногда – одно как осложнение другого.

Все это лечится двумя с половиной методами: Хирургия, Магия (заклинания) и Алхимия (зелья).

С места досадной коллизии с реальностью вы убываете либо раненым, либо тяжело раненным (см. Правила Боевых взаимодействий). Если же раненый персонаж после завершения боевого столкновения с ранениями вместо того, чтобы перевязаться или напроситься на перевязку, идет дуть бурбон и рассказывать, как метко он стрелял, то через 15 минут он окажется на грани смерти.

Лёгкое ранение.

Лечится перевязкой. Время до полного исцеления с момента наложения повязки 45 минут.

Перевязка накладывается кем угодно, в том числе самим раненым. Бинт повязывается поверх места ранения (можно поверх одежды), поэтому не суметь проделать элементарного действия в течение пятнадцати минут – это уже выбор персонажа, а не злая гримаса судьбы. Перевяжись, или умри!

Не перевязанный вовремя переходит в тяжёлое ранение и по истечении ещё 15 минут умирает.

Тяжёлое ранение.

Тяжелораненый сам перевязаться уже не может и должен просить помощи у других. Либо его перевязывает кто-то из друзей, либо бодро несут к специалисту по исцелениям.

Отсчет времени начинается с момента завершения боя. С момента перевязки/проведённого лечения отсчет последних минут прекращается, и персонаж встает на путь выздоровления.

Хирургия.

Хирургия с последующей терапией, как самый доступный способ, подразумевает отыгрыш извлечения пуль с ковырянием пинцетом/щипцами в ране, зашивание порезов и рассечений, опаивание виски и морфином, отпаивание лекарствами в рамках реабилитации. Регламентировать эти отыгрыши Мастера не собираются – на ваше усмотрение. НО!

Если все это проделано лицензированным врачом (в больнице либо на месте боя), с должной дезинфекцией ран и инструмента – благоприятный исход почти 100%. При этом весь должный инструмент у врача должен быть при себе в обязательном порядке.

Если всё это проделано в поле, в каньоне, под дующими ветрами пополам со всяким мусором, с молотком в качестве инструмента анестезии и каленым ножом в качестве единственного инструмента – 1 на D6, что начались осложнения и надо лечить тяжелораненого по новой. Даже если лечение проводил врач.

Если же отыгрыш лечения носил явно формальный характер (не промыта рана, не наложены швы, пропущен ещё какой-то этап лечения либо лечил не врач, либо врач был пьян), то игротех попросит бросить D6, и 1 для врача с инструментом и 1,6 для полевых условий, что халтура вышла пациенту боком, и надо начинать все с начала.

В случае благоприятного исхода лечения через 45 минут персонаж снова здоров, бодр и весел, и с полным набором хитов.

Для персонажей в статусе «Раненый» и «Тяжелораненый» не действуют усилители из серии «Толстошкурый», «Кровь с молоком», «Вдохновленный» и «Крепыш», а «Чудо-оружие» можно забрать вместе с артефактом, к которому данная способность привязана. Что поделать, на ближайшие сорок пять минут ваши персонажи условно боеспособны, либо лежат пластом.

Показать список оценившихОтветить

ПРИ Arcanum. Фронтир: на всех хватит!

ПРИ Arcanum. Фронтир: на всех хватит! 6 мая 2024 в 17:45

Магия все эти действия пропускает по законам, известным самому Магу. Маг над раненым/тяжелораненым персонажем совершает доступные ему действия, и все, персонаж бодр и весел, с полным набором хитов. Главное, чтобы в момент лечения горел «Магический Свет» и у мага под рукой были нужные артефакты, а то мало ли что и кто… И да, не везде и не всегда маг может развернуть лабораторию, начертить круг и вообще…

Алхимия работает еще проще. Персонаж выпивает бутылочку соответствующего зелья, и все, жив, здоров и далее по тексту. У алхимика должно быть при себе готовое зелье либо оборудование и ингредиенты для его быстрого создания.

Священники и Шаманы также могут лечить, но только в Священном месте (Храм у одних, место Силы у других). Ритуал не такой скоротечный, как у Магов, но последствия те же самые.

ОТРАВЛЕНИЯ

Статус «Отравленный» в процессе игры можно получить несколькими способами, но итог один – получив уведомление от игротехника/Мастера об отравлении, персонаж оказывается в состоянии тяжелого ранения с нулем хитов и 30 минутами на принятие мер профильными специалистами. Яды разной природы, мгновенно действующих ядов нет.

Соответственно, профильный специалист должен до истечения 30 минут от наступления симптомов отравления (вручения уведомления об отравлении) дать пострадавшему соответствующе противоядие/провести обряд, после чего через 45 минут персонаж становится снова бодр, здоров и т.д.

БОЛЕЗНИ

На всякий случай, следует быть готовым к получению уведомления о свалившейся на персонажа болезни с перечнем симптомов (и психические тоже!). Все остальное, в том числе скорбные лица – в ведении профильных специалистов.

ПРОФИЛЬНЫЕ СПЕЦИАЛИСТЫ

Это строго имеющие лицензию Врачи, Маги, Шаманы и Священники.

Под них могут косить всякие проходимцы с теми или иными последствиями, но почти 100% это ни к чему хорошему не приведёт.

И да, никакой секс не заменит работу профильного специалиста! Никак. Умрете довольными, но и только.

1. **Посмертие на Игре**

Итак, если ваша смерть, пафосная или же не очень все же свершилась….

МГ исходит из того, что жизнь на Игре должна быть яркой, и как следствие – достаточно короткой и может прерваться абсолютно внезапно, причем как героически, так и совсем быстро и нелепо. Поэтому посмертное существование с большой долей вероятности грозит если уж и не всем на полигоне, то хотя бы достаточно большой части населения.

А потому путешествие в Страну мертвых также планируется достаточно быстрым. Самый максимум составляет 1,5 часа. После смерти Вы ждете стандартные 15-20 минут, оставаясь на месте своей смерти. За это время информация об этом прискорбном событии должна дойти до священнослужителей Вашей веры и Похоронного Бюро.

В зависимости от Ваших заслуг при жизни (см. тему про Пафос на игре) вам положена стандартная или же почетная похоронная церемония с соблюдением всех положенных ритуалов Вашей веры. При этом, при наличии 3-х и более очков Пафоса похороны становятся обязательными! После этого вы уходите, надев белую ленту, в Страну мертвых и пребываете там. В случае наличия необходимых очков Пафоса срок вашего посмертия будет составлять 40 минут. Если же вас похоронили, но у Вас не было набрано нужных очков Пафоса, то Вы находитесь в Стране мертвых 1 час.

И хотя прикопать труп может каждый, законное кладбище в Городе только одно (для каждой расы/религии – своя зона), а правильные похороны не могут проводиться без участия Похоронного Бюро.

Похороненные без ритуала вне кладбища или не похороненные вовсе – даже при наличии очков Пафоса – автоматически становятся злыми духами (будет описано в Правилах по религии) и не могут покинуть место захоронения без вмешательства Высших сил или их представителей. Зато на вас могут выдать квест и тем сократить время пребывания в Стране мертвых на время отыгрыша духа.

Если не Вы хотите быть духом – молите о вмешательстве Высшие силы (уведомляйте МГ любым способом) и проситесь в Страну мёртвых. Но в этом случае вас могут привлекать в качестве различных игротехнических персонажей для нужд сюжета.

Смысл существования в Стране смерти состоит в выходе из предыдущей роли и перезагрузке. Причем максимальный учет ваших пожеланий по поводу новой жизни возможен опять же при наличии у вас очков Пафоса.

1. **Пафос на Игре.**

Жизнь на Игре – это не всегда и не совсем наша реальность. И именно поэтому кроме магии и разнообразия рас в мире, – пусть редко, пусть и не всем, но все же можно почувствовать себя вполне полноценным героем! Скажем, кинофильма. Или приключенческого романа, что ближе к духу эпохи. И не рядовым терпилой второго плана, а крутым и главным, тем, ради которого, собственно, и пишется весь сценарий! За это отвечает такое явление как Пафос. Пафос отыгрывается зеленой лентой над левым локтем.

Очки Пафоса возможно получить за определенные деяния, дающие очки Пафоса безусловно, или же выполнив задания и квесты от определённых персонажей.

Для получения ленты за игру нужно совершить минимум три пафосных деяния (и это совсем не спасти котенка с дерева и не впятером освободить даму от одного насильника). Нет, это должно быть что-то на пределе (и даже за пределами) возможностей и сил персонажа. Почему всего три? Ну, в силу определённых обстоятельств, персонаж вообще смертен, а на Игре – так и регулярно внезапно смертен, хотя герои-долгожители всячески приветствуются МГ. Почему целых три? Ну, потому что случайность-совпадение-система!

Что это дает? Плохая новость – в обычной жизни их использовать не получится.

Но, есть и хорошие новости.

Во-первых, персонаж с 3-мя очками Пафоса может воспользоваться правом Пафосной смерти (см. Правила боевых взаимодействий). Очки при этом сгорают.

Во-вторых, персонаж с набранными очками Пафоса удостаивается похорон в обязательном порядке. И не просто похорон по правилам своей религии, а торжественной службы по себе. Очки при этом сгорают.

В-третьих, очки Пафоса учитываются при перерождении – возможно вернуться в мир не рядовым ковбоем, или же третьим орком в пятом ряду, а чем-то большим (обсуждаемо с МГ)

Что для этого нужно сделать? Для начала, персонажу надо определиться, какой путь ему более симпатичен. И выбрать.

Можно величаво двинуться Путем Закона, и творить добрые (по крайней мере воспринимаемые обществом как таковые) дела. Как насчет самолично арестовать преступника (но отнюдь не мелкую сошку), в явном меньшинстве уничтожить банду или враждебный отряд, спасти мирных жителей от верной смерти, предотвратить ограбление дилижанса, поезда или банка, сразить злодея в полдень на центральной улице сам-на-сам?

Но всегда можно свернуть на кривую дорожку и пойти Путем Разбоя. И тогда ваш путь – грабить дилижансы, банки, поезда (нужное почеркнуть, но обязательно с риском для своей драгоценной жизни), вы просто обязаны будете убить (или хотя бы попробовать убить) Шерифа или Мэра, бороться со всяческими героическими личностями и себе подобными (ибо конкуренция – наше все!).

Любой Путь доступен каждому без ограничений! Законник может стать Преступником, а Преступник неожиданно осознать все, и пойти Путем Закона, но лучше все же следовать одним Путем, ибо деяния Путей аннулируют друг друга. Проще говоря, совершивший по одному героическому деянию каждого Пути остается без очков Пафоса вообще.

Получивший ленту может копить очки Пафоса и далее – у таких персонажей повышается Уважение окружающих еще при жизни. К их словам прислушиваются, одно их участие в ритуалах воодушевляет, появляется репутация легенды или пророка… Что таким персонажам будет падать от Мастерской Группы – тайна за семью печатями, и сильно зависит от профиля деятельности персонажа.

Но такие долгожители почти автоматом – мишень для всяческих заказов и зависти окружающих. Ибо ничто на нашей грешной земле не проходит бесследно, и за известность тоже приходится платить…

1. **Экономика**

Для начала – общее понимание уровня и диапазона цен. Жизнь человека, да и любого другого существа, стоит не дороже бакса. Три патрона, для гарантии. Ножом – так вообще бесплатно, но за бесплатно вкалывают только блаженные. Два бакса – полный барабан смит-вессона, шанс не лечь в Техас за чертов доллар. Десяток долларов – хороший повод оглядеться по сторонам: десяток-другой-третий долларов падает простому ковбою в карман в конце сезона после вычетов на кров, еду и прочее от ранчеро. Сотня долларов делает вас уважаемым человеком с весьма широкими возможностями. Тысяча… Ооо, тысяча долларов на счету в банке, или в виде недвижимости, ранчо, коровьих или бизоньих голов и так далее делает вас не просто уважаемым, а прямо-таки состоятельным человеком! Богатым, черт побери! Такие деньги явно делают деньги, а деньги – они к деньгам!

Патент

Патент на индивидуальное предпринимательство – любое, но индивидуальное! ¬– позволяет вам решить вопрос с налогами и поборами малой кровью. Вы идете в мэрию, покупаете патент на следующий или текущий цикл, и когда уполномоченные лица (чаще всего Шериф с помощниками) придут с душевной беседой о необходимости делиться кровными с муниципалитетом, показываете им заветную бумагу. После этого беседы принимают совсем другое направление, потому что беспроблемные налогоплательщики – это тоже очень хорошо. И у них не должно быть ненужных проблем.

Патент может быть выдан на любой вид предпринимательской деятельности. Вы можете обнаружить его не только у хирурга, пекаря или торговца лимонадом, но даже у видавшей виды бордельмаман.

В рамках данной Игры патент на большинство видов предпринимательской деятельности обходится в 5 долларов в цикл.

Можно в силу сложных жизненных обстоятельств либо природной скупости сэкономить на патенте и уйти в тень. Но провести Шерифа таким образом вряд ли удастся, – ему ведь тоже нужно что-то сдавать в мэрию! – поэтому готовьтесь поторговаться. Возможно, это будет дешевле, чем оплачивать патент.

Налог на предприятие

Предприятием индивидуальный бизнес становится в тот момент, когда появляется первый наемный работник. Т.е. сын или дочь, помогающие родителям в лавке, еще могут как-то пройти между каплями дождя – дескать, у отца патент, все чин чином, а жена и дети просто помогают.

Но вот ранчеро так уже не выкрутится: все ж ковбои, выпасающие стада, работают по договору, и этот договор должен быть прописан на бумаге. Чтобы потом четко можно было обосновать, что вот столько-то из прибыли хозяина ковбой схарчил за отведенный период, вот столько-то штанов протер, вот столько-то получил на руки, извольте вычесть как расходы.

У мануфактур и прочих производств дела обстоят еще сложней, там и расходники надо оплачивать, и износ оборудования, и работягам что-то на жизнь отдавать, так что для каждого конкретного игрового предприятия будет определяться процент прибыльности и порядок поступления этой самой прибыли в кошельки и на банковские счета персонажей. А также момент цикла, когда надо отчитаться по этой самой прибыли в мэрии.

Работа предприятий обсуждается с Мастерами в каждом конкретном случае.

Сбор налогов

Прерогатива Шерифа либо лица, назначенного мэрией, в связке с Шерифом.

Процесс непростой, требующий умения с одной стороны, убедить в необходимости исполнить долг гражданина и предпринимателя перед штатом и муниципалитетом, и заплатить налоги и прочие поборы, а с другой, что гол, как сокол, оборотов нет, крокодил не ловится, не растет маис, и в конечном итоге до чего-то договориться. Неуплата налогов два цикла подряд чревата долговой ямой/тюремным заключением, что тождественно выходу персонажа из игры через перезагрузку в Мертвятнике.

По умолчанию предполагается, что некий процент налоговых сборов может запутаться в волосатых ручищах Шерифа. С одной стороны, если переданная в муниципалитет в конце цикла сумма похожа на правду, то на этот этот условный процент никто не обратит внимание, поскольку любая работа должна оплачиваться.

А вот если поступило меньше ожидаемого, да без объективных обстоятельств, объясняющих, почему ожидания не соответствуют возможностям, это может закончиться вопросами к Шерифу, не слишком ли много он на себя берет, и досрочными перевыборами. Но тут во весь рост будет противостояние законодательной и исполнительной власти в рамках чисто игровых взаимодействий.

По факту чисто на нужды муниципалитета вытрясается от 10 до 20% прибыли, но возможны внеплановые поборы, или навязывание услуг, от которых сложно отказаться.

Чековые книжки и банковские счета

Обязательный атрибут глав Старых Семей, и вообще крупных местных воротил бизнеса. Потому что начиная с некоторых масштабов, оборот начинает измеряться саквояжами денег, а в нынешние времена владелец такого саквояжа долго не живет, и обычно помирает от бессонницы. А чтобы спать крепко и регулярно, безопасность таких сумм можно возложить на банк. И решать финансовые вопросы, выписывая чеки на соответствующие суммы за соответствующие услуги.

Любой чек всегда именной, а не вексель на предъявителя. И потому с чеком придется идти в банк, чтобы превратить его в звонкие серебряные доллары, или шуршащие ассигнации. А если в банке внезапно не окажется достаточной суммы наличности, придется либо решать этот вопрос с управляющим, либо ждать подходящего случая. Купить вискарика на чек не получится.

Почему так? Ну, времена сложные, свои риски стараются минимизировать и держатели счета, и банки. Да и держатель чека может быть уверен, что доживет как минимум до обналички. Плохо, если персонаж помер, не успев превратить чек в доллары, – хотя, плохо персонажу, а держателю счета как раз наоборот, хорошо. Банку – по барабану, он деньги не от себя отрывает, если что.

Свежевыданная чековая книжка содержит 25 листов, заверенных подписью держателя книжки. Кроме того, чек заверяется подписью лица, имеющего право выписывать чеки из данной книжки, а при попытке получения денег по чеку придется предъявить бумажку, подтверждающую личность получателя (в данном случае паспорт игрока).

Держатель счета может раз в цикл выписать до 25 долларов на свое имя на текущие расходы, и еще по 10 долларов на каждого члена семьи. Но увлекаться не стоит – новая чековая книжка прибывает курьером в конце следующего цикла, так что будьте добры планировать возможные расходы. Плюс есть определенный лимит в цикл на снятие со счета не в ущерб хозяйственной деятельности, возможность превышения которой требует согласования с другими заинтересованными сторонами (читай, Мастерами). А мелочь на кармане у людей такого полета заводится очень разными путями.

Ряд услуг высокой номинальной стоимости может оплачиваться смешанно: например, аванс наличкой, расчет чеком. Накопленный капитал в чеках, если персонаж дожил до конца игры, будет учитываться в последующих играх серии.

Прейскурант

3 патрона – 1 доллар.

Стакан хорошего алкоголя в салуне – 1 доллар. Дешевым самогоном и на своем ранчо можно накидаться…

Услуги хирурга по вытаскиванию с того света – от 3-5 долларов и выше. Но вдруг человеколюбец попадется?! Так-то ему одни расходники 2 доллара обходятся, а еще патент, а еще за труды…

В гостиницу на третий этаж? Ну, обычно 4-5 долларов, у красавиц свои накладные расходы есть.

Найм бойца – от 5 долларов, причем это сильно зависит от пряморукости кандидата.

Найм команды –примерно 20…30 долларов, но именитые и умелые решальщики проблем, понятно, запросят и больше, но это уже цена уверенности в результате.

Даже за самую именитую голову муниципалитет не даст больше 100 долларов. И то надо очень прославиться.одно

Доставка дилижансом – обычно 1-2 доллара за место груза, большие и тяжелые грузы возят поездом.

Билет на дилижанс – 2 доллара. Если есть места. Если нет, можно перекупить билет, но там уж как сторгуетесь.

Билет на паровоз, чтобы убраться из этой дыры раз и навсегда – 3 доллара, зато с багажом.

1. **Инженерия.**

Инженерное дело всегда начинается с Идеи. Проекта. Мыслей о том, что можно создать новое, или усовершенствовать существующее, чтобы… Ну, например, улучшить мир. Или, чем черт не шутит, захватить мир. Или застолбить патент, и потом припеваючи жить на патентные отчисления. Или Инженера просто переполняют идеи, что и зачем можно сделать.

Мало ли?

В формате Игры персонажу Инженера желателен Проект, Идея, над которой он работает, и в которую он вкладывает свои силы. Она может быть изначально, или появиться в процессе Игры. Она может не появиться – ну, будет Инженер в творческом поиске, это значительно обеднит игру персонажа, но такое тоже бывает.

Проект может быть как полностью реализуем в рамках Игры, так и быть долгоиграющим, а в ходе Игры реализуются отдельные его этапы. Вряд ли грандиозная идея построить дирижабль уложится в полтора игровых дня, – хотя, при серьезной поддержке, кто знает? Но что продвинется вперед – вполне.

Собственно, после зарождения Идеи/Проекта игрок совместно с Мастером делит Проект на отдельные законченные реализуемые этапы, для каждого из которых определяется набор необходимых ресурсов/материалов, усилий, и времени.

Например, делает инженер Стирлинг пробный экземпляр своего двигателя внешнего сгорания. Соответственно, у него первым этапом изготовление рабочей цилиндро-поршневой группы, вторым – сборка топки, третьим – изготовление системы клапанов, и настройка всего механизма.

Материалы и ресурсы

Тут сильно зависит от самого Проекта, и не факт, что это будут широко распространенные материалы. Котельная сталь, железный прокат, часовая листовая латунь, бронзовое литье, медный провод в количестве по амбарам не валяются, их надо добыть. Купить и привезти, украсть, отнять, притащить из известного, но подзабытого места – вариантов масса. Все упирается во время и деньги. Поэтому часто в связке с Инженером работает его Коммерческий Агент – персонаж, возможно, с кривыми руками, но ясным умом и хорошо подвешенным языком, чтобы убеждать возможных спонсоров вложиться в грандиозную идею, сулящую невиданные дивиденды.

Мастерская

Без организованного рабочего пространства и необходимых инструментов Инженер, конечно, тоже что-то может, но масштабы не те. Разобраться с заклинившим золотниковым клапаном можно и с помощью нескольких отверток и гаечных ключей, носимых в саквояжике, а вот выточить из бронзового литья новый корпус клапана, да притереть запорный шток без серьезного оборудования вряд ли выйдет. Напильник, зубило да дрель, конечно, заменяют станочный парк, но перерасход времени будет колоссальный.

Т.е. организованная Мастерская – крайне полезный атрибут Инженера. Отыгрыш – на усмотрение игрока, но посовещаться с Мастерами всегда полезно. Туда же можно и пряморуких работников нанять для ускорения процессов, если есть под это дело немножко долларов.

Время

Тут зависит от сложности и объема этапа. Возвращаясь к теме паровых машин, при наличии мастерской клапанная группа и центробежный регулятор оборотов изготавливаются быстро, и отлаживаются быстро, а при наличии только напильника и дрели может занять почти всю игру.

В формате данной Игры не вводится специализация Инженера – считается, что они разбираются во всем, и в химии, и в гидравлике, и в электричестве, поэтому успешность завершения этапа просто прокидывается на D6 – при выпадении единицы считается, что где-то что-то клинит/травит/коротит, и требуется доработка 1 час с последующим броском D6.

Для Проектов, завозимых на Игру изначально, очень рекомендуется моделирование создаваемого Инженером изделия. Для Проектов, зародившихся прямо на Игре, рекомендуется выкроить время, и обсудить с Мастером возможные пути отыгрыша.

1. **Антураж**

Признак расовой принадлежности моделируется лентой определённого цвета, повязанной на заметном издалека месте. Допускается ношение на шее, руке, в качестве налобной или нарукавной повязки.

Эльфы – голубой

Люди – розовый

Орки – зелёный

Гоблины – красный

Гномы – черный

Полукровки и метисы – две ленты внахлёст, сверху цвет преобладающей крови. Например, если видите голубую поверх розовой – перед вами эльфинит (превалируют эльфийские черты), если наоборот – полуэльф (преобладает человеческая кровь).

Ленты будут выдаваться мастерами при получении паспорта персонажа.

Расовые элементы в одежде.

Для орков – ориентация на костюмы североамериканских племён. Кожаные штаны и рубахи, мокасины, ленты, бусины и перья в волосах.

Для гоблинов – индейцы центральной Америки (в частности Инки): хлопковые или шерстяные рубахи и штаны, расшитые геометрическими узорами, вместо сюртуков – пончо.

Ношение «людской» одежды не возбраняется, особенно тем, кто богат или занимается серьёзной профессией, но даже в этих случаях в одежде будут элементы «родной».

Эльфы или гномы – эксцентрики. Соблюдая в большинстве своём моду людей, то в широченной накидке вместо пальто выйдут, то на платье сотню футов импортных тканей изведут, то сюртук у них узорами шитый.

Мода.

Основа: викторианский костюм начала 1870х. Допускаются отклонения вплоть до начала эдвардианской эпохи при соблюдении общего стиля. Запомните: прятаться в кустах и удирать от грабителей должно быть удобно. Цвета одежды не регламентированы, но приветствуются практичные и немаркие.

Ваш костюм должен отражать социальный статус и род занятий персонажа. Негоже богатому ранчеро щеголять в том же, в чём ходят его работники, или цеплять на свою одежду всякие диковинные механизмы, а приличной городской даме – в платье простолюдинки или упаси боже по орочьей моде.

Для некоторых профессий (священник, шериф или доктор) дресс-код обязателен.

НЕЛЬЗЯ: костюмы класса секси-стимпанк (короткие юбки, слишком откровенные блузки, корсеты на голое тело, лосины). Если вы не работница борделя при исполнении, но так уж хотите юбку с разрезом или собранную спереди по самый пах – к вашим услугам костюм-амазонка с юбкой или штанами под ним. Не будут допущены кроссовки и прочая откровенно современная обувь, а также обувь ярких/кислотных цветов.

МОЖНО: берцы, казаки или байкерские сапоги без излишней фурнитуры; мокасины и лоферы, туфли, босоножки и сандалии при условии антуражного вида.

Мужские джинсы допустимы при соблюдении определённых условий: никаких скинни, рваных колен или заниженных посадок. Прямая классика – вот наш выбор.

Дамам разрешено носить блумерсы – широкие брюки, собранные на щиколотках. Введённые в обиход в 1850х, они носились с юбкой, заканчивавшейся чуть ниже колена – но мы допускаем и их более позднюю версию, или никербокеры, носящиеся уже без юбки. Представительницам кочевых племён допустимы кожаные штаны. Помните, джинсы для дам начнут шить только в середине 20го века, поэтому на игре их нет.

Женщины.

Для рабочих профессий – хлопковые платья, без особых украшений, турнюров или излишне пышных юбок. Фартуки для защиты одежды от грязи и брызг. Подолы длиной до щиколоток или в пол, шлейфы отсутствуют как непрактичные. При необходимости носить верхнюю юбку/подол платья драпированным – нижняя юбка обязательна.

Платье можно заменить блузкой и юбкой, в этом случае для выхода в свет необходим жакет или жилет.

У зажиточных в моде нынче турнюры, узкие рукава с раструбами у запястья и квадратный или V-образный вырез. Часто женщины драпировали верхние юбки наподобие фартука спереди. У богатых дам нижние юбки украшены рюшами и тесьмой.

Вечерние платья с глубоким вырезом и открытыми плечами; их носят с короткой или средней длины перчатками. Помимо этого, характерны повязанные высоко на шее бархатные ленты с длинными концами, спускающимися по спине.

Волосы зачёсывают наверх и носят в высоком пучке или завивают мелкими кудрями, закалывая на затылке. Капоры стали меньше и больше напоминают шляпки. Маленькие шляпки, нередко с вуалью, носят на макушке. Летом для прогулок надевают соломенные шляпы с широкими полями.

Мужчины.

Так как у нас южный штат, то для рабочего люда актуальны хлопковые брюки или парусиновые штаны, рубашка, жилетка, шейный платок. Механикам и инженерам – штаны и жилеты из кожи, можно украшать их шестерёнками или механизмами.

Магам допускается носить похожие на жреческие робы или расшитые магическими символами кафтаны.

Для людей побогаче – рубашки с фигурным узором и галстуки. Обязателен костюм-тройка (сюртучный или пиджачный). Жилеты в моде тёмные, из той же ткани, что и брюки с пиджаком. Вечерний костюм дополняется белым галстуком-бабочкой и рубашкой с скошенным воротником-стойкой.

Обязательным атрибутом формальной одежды остаются цилиндры. Для повседневных случаев – котелки и мягкие фетровые шляпы. Для рабочего люда – широкополые шляпы, кожаные картузы.

Освещение.

Учитывая жаркое лето, открытое пламя и настоящие керосиновые лампы мы допускать не будем. Даже при условии постоянного контроля.

Электричество в обиход ещё не вошло. Улицы и дома освещаются газом или керосиновыми лампами. Кочевым племенам ближе факелы

1. Правила по разному.

Жизнь – штука опасная, и случиться в ней может что угодно.

Представляем вам правила по «всякому», или как понять, что с вами делают что-то не то.

Случай 1. Арест

Отыгрыш: арестовываемый персонаж удерживается за обе руки выше локтей (одним или более персонажами), вырываться при этом запрещено.

Если же удержание выполняется только за одну руку (выше локтя), персонаж имеет право попытаться вырваться/совершить побег. Только делайте это аккуратно, чтобы не испортить костюм удерживающему/вырывающемуся.

Случай 2. Связывание/Кандалы

Отыгрыш: связывание короткой веревкой с нетугими петлями, выпутываться из них нельзя.

При согласии игрока кандалы могут быть выполнены из металлической цепи (только мастерам перед игрой предъявите для проверки).

Надеть кандалы может только Шериф или Помощники Шерифа; снять – они же, Инженер, Маг или персонаж с навыками Кузнеца. Сами вы не раскуётесь, как бы ни старались.

Веревочные путы может наложить любой персонаж. В отличие от кандалов, их можно снять самостоятельно: достаточно добраться до любого игрового холодного оружия или подходящего сельхозинструмента.

Случай 3. Допрос

Края у нас дикие, времена тяжёлые, техника глубокого допроса одна – побои. Строго по взаимному согласию игроков. Главное, не путайте допрос с опросом свидетелей – их бить нельзя.

Отыгрыш: допрашивающий задает вопрос, на который есть короткий однозначный ответ: имя, адрес, способ. Далее однократная игра в Камень-Ножницы-Бумага. Если допрашиваемый проиграл, то обязан честно ответить на заданный вопрос. Если выиграл – ответ на свое усмотрение, но допрашивающему кажется, что клиент юлит и врет. Развернутый ответ – это результат серии попыток.

Только учтите, что через пять попыток допрашиваемый персонаж обретет статус Легкораненого, а еще через пять – Тяжелораненого. Одиннадцатая попытка равноценна Добиванию, после чего допрашиваемый персонаж покидает наш бренный мир. Не хотите смертей – лечите в перерывах между допросами.

Случай 4. Пытки

Применимы только к персонажам с иммунитетом к побоям (необходимо предъявить отметку в паспорте персонажа).

Допросы по обычной форме им нипочём: при любом раскладе могут молчать, врать, ругаться с допрашивающими или вообще взывать к богам. Запугать такого побоями не получится, а вот забить до смерти – да.

Отыгрыш – одно из физических испытаний: вис на перекладине 60 секунд, планка в упоре лежа на прямых руках 60 секунд. В случае провала испытания допрашиваемый честно отвечает на заданный вопрос аналогично процедуре Допроса, если же прошел – дает ответ на свое усмотрение или молчит, как партизан.

Через три испытания персонаж переходит в состояние Легкого ранения, еще через три – в Тяжелое ранение, седьмая попытка – смерть.

Показать список оценившихОтветить

ПРИ Arcanum. Фронтир: на всех хватит!

ПРИ Arcanum. Фронтир: на всех хватит! 13 июл 2024 в 18:24

Случай 5. Публичная казнь

Осуществляется только представителями закона. В ходу старая добрая веревка с «коротким броском».

Палачу требуется иметь куклу мужского и женского персонажей в соответствующих костюмах, которую и вешают в процессе отыгрыша.

Во время оглашения приговора Игрок, чей персонаж был приговорен к публичной казни, держит в руках куклу. Палач вяжет кукле на шею петлю, игрок отпускает куклу, и жизненный путь персонажа заканчивается. Похороны казнённого после официальной казни обязательны.

ВАЖНО: если вы повешены без суда и следствия (бандиты, суд линча или суицид), публичной казнью это не является. Не захороненный повешенный остаётся неприкаянным духом.

Случай 6. Ограбление/Обыск

В отличие от допроса, это – игра на честность.

Жертву просят выложить из сумок и карманов имеющиеся игровые ценности, при этом носимая кладь может быть изъята в любом объеме. Если у персонажа оказались сертификаты ресурсов в количестве, превышающем носимое (понятно, что сто кило угля не лезут в карман и не увозятся на спине мула), требуется указать, где физически находятся данные ресурсы. Что с ними делать – решать вам. Можно пойти и обчистить склад/мастерскую, а можно передать Мастерской группе с указанием, у кого и при каких обстоятельствах изъято добро.

Оружие трофеем не является и потому не может быть изъято или расчиповано. Его можно отбросить в сторону (но так, чтобы хозяин смог его найти и подобрать), из пистолета при необходимости вынуть патроны. Находящая в сознании жертва может скрыть информацию о не висящем на видном месте оружии и применить его против грабителя.

Случай 7. Изнасилование

Мастера настойчиво рекомендуют при остром желании близости пользоваться услугами работниц борделя. НО если бордель далеко, а ближайший кандидат не изъявляет ответного желания, то увы!

Отыгрыша действием нет, обозначается устным маркером «Изнасиловал!»/«Изнасиловала!» с одновременным удержанием жертвы. Жертва должна поставить в известность о событии Мастеров для обозначения возможных игровых последствий.

Случай 8. Секс

Близость по обоюдному согласию либо за деньги (в случае работницы борделя). Моделируется массажем плеч и спины в течение 5-15 минут, но может и не моделироваться на усмотрение сторон. Дело интимное, личное, а свечек мастерская группа держать не будет.

1. **Религия и верования**

Так повелось, что мыслящим существам необходимо во что-то верить.

Верят Эльфы и Гномы, верят Люди и Орки, верят Гоблины и Огры, и даже те, кто ни во что не верят, если копнуть поглубже, тоже хоть во что-то, но верит. Верят в Творцов и Предназначенье, в Великую Мать и Божественную Троицу, в зубную фею и Санта-Клауса, верят, что рука не подведет, что масть ляжет, что Жевело не дает осечек, а Журдан – это тот же Жевело, но дешевле, что мама любит, что дед на том берегу Стикса заждался, и в тысячи куда более мелких вещей.

В сверхъестественные сущности, понятно дело, верят. Как в основу мирозданья. А те, кто называют себя атеистами – просто верят в то, что как-то все образовалось само собой, и потому слывут, скажем так, чудаками. С тем же успехом можно верить в то, что из кучи досок сама по себе сложится табуретка!

А у всех остальных есть Вера. И ее служители – понятное дело, что весьма авторитетные и уважаемые участниками местного общества. Однако официально власть духовная и власть государственная разделены, что в свою очередь вместе с многорасовостью мира дает достаточно большую степень веротерпимости.

И ничуть не исключает миссионерства и прочих попыток наставить очередного носителя разума на Путь Истинный.

Так как в этом уголке Нового Света наиболее многочисленны Люди с их полукровками, и Орки, то говорить можно о двух течениях христианства, и о шаманизме. Причем преобладает среди местного населения протестантизм в баптистской форме. Католицизм заметно уступает в распространенности, но в силу лучшей организованности и структурированности более понятен Зеленошкурым, если кто-то вдруг решается обратиться в человеческую веру. Сами же Зеленошкурые однозначно тяготеют к шаманизму.

А, ну, может, кто из сектантов еще забредет, с собственными красивыми рассказами об устройстве мира…

На уровне Игры – по сути, небольшого городка, и его окрестностей, религии представлены только священнослужителями, – при этом его роль сильно разнится в зависимости от религии, – и общинами верующих. Мы не ожидаем в нашем захолустье каких-либо экспертов, богословов или же сверхфанатичных ревнителей той или иной веры, поэтому приведем только наиболее характерные черты наиболее распространенных религиозных объединений, так сказать на уровне «среднего простого верующего».

Протестантизм

Преобладает как в целом в Северной Колумбии, так и конкретно в Техасе. Баптистский пастор – это, в первую очередь, эксперт в делах веры, но совсем не единоличный глава общины. Его избирает совет наиболее уважаемых верующих из числа местных жителей, и этот совет имеет полное право смещать пастора, не устраивающего их по каким-то причинам. При этом никакой другой власти над пастором нет, как нет и какой-то единой баптистской церкви.

Протестантский церковнослужитель должен знать Священное писание и толковать его, выступать третейским судьей в вопросах веры. Он имеет право крестить новых членов общины, наставлять в вере, читать проповеди (строго на местных языках, и не чаще раза в неделю по воскресеньям), проводить благочестивые диспуты, благословлять нуждающихся, заключать браки между членами общины, и регистрировать рождения детей и разводы. Также именно он принимает исповеди (а без этого не снять проклятия, и не получить благословения), и проводит ритуал похорон. Его устами может говорить Бог и Его ангелы, через него Божественной силой исцеляются страдающие, и снимаются проклятья, и творятся прочие чудеса. Его заботам поручена городская церковь – он должен содержать ее достойно, не допускать в ней икон и скульптур, хранить церковную казну и заниматься благотворительностью.

Однако и сами рядовые верующие баптисты обладают многими правами в своей духовной жизни – верующие сами определяют, где, когда и как конкретно им молиться, сами могут читать и понимать Библию, соблюдать или не соблюдать посты.

Католицизм

Не так популярен в Техасе и Твин Пиксе, но зато более традиционен и логичен, и укладывается в иерархизированную структуру. Священники рукополагаются епископами, имеют полную духовную власть над паствой, и несут перед епископатом и Богом ответственность за своих прихожан. Именно священник в католицизме единолично решает все вопросы веры. Сместить его могут только духовные власти. Католические верующие не читают и не толкуют Библию – это прерогатива священника. Проповедь чаще всего читается тоже один раз в неделю – по воскресеньям, но строго на латыни. Священник принимает новых членов в общину путем крещения, благословляет нуждающихся, заключает браки (и чаще всего отказывает в разводах), исповедует, благословляет, и проводит ритуал похорон. Он может пророчествовать и творить церковные чудеса, но только если будет на то воля Божья.

Для католических священников характерен целибат, в то время как протестантские пасторы могут иметь свою семью и детей.

На начало Игры в городе нет полноценного католического храма – только часовня в окрестностях. Поэтому постоянного католического священника в городе тоже нет. Твин Пикс является частью католического прихода, но не его центром, поэтому священник прибывает сюда время от времени – что поделать, кругом одни баптисты. Но возможен также приход странствующих монахов – и тогда они могут выполнять часть функций священника.

Шаманизм

Ну, вот верят Зеленошкурые в своих Духов, и все тут. И шаманы у них как медиумы между миром Живых и миром Духов. Шаманами нельзя стать ни в результате демократических выборов, ни по воле вождя. Шаманом становятся только в силу врожденных способностей, выбора Духов, шаманской болезни, посвящения и длительного обучения.

Но и может Шаман много. Он – тот, кто может общаться с разнообразными Духами и сущностями Незримого мира. Он может с ними договариваться, ссориться, убеждать, запугивать и обманывать, ибо разные Духи живут в Незримом, и к каждому Шаман должен найти свой подход, – тут многое зависит от силы, способностей и опыта Шамана. У каждого из них свой путь и свои уловки: одним нужен бубен и тайные травы, другим движения особенные, третьим слова вещие, и у каждого шамана есть свое, тайное или явное место, где ему лучше всего общаться с духами, где у него все получается лучше всего. Шаманы могут быть советниками вождей, могут лечить, могут проклинать, придавать сил и снимать чужие проклятия, затуманить разум и открыть тайное, могут провидеть прошлое и будущее, может наслать или же отозвать духов, покорных ему…

Много чего может Шаман, если будут у него силы и помощь духов. А вот будет ли эта сила и помощь – вопрос хороший, Духи могут быть достаточно хаотичны и непостоянны.

Немного о Похоронах.

Как всем известно, бессмертные среди нас если и встречаются, то очень редко, а потому независимо от того, ждет на той стороне ад, рай или небытие, но уходить из этого мира нужно достойно и правильно.

Итак, мы представляем правила, выполнение которых обеспечит Вам минимальное время пребывания в Стране мертвых и возможность скорейшего возрождения к новой, возможно лучшей жизни.

Начать обряд похорон на Игре нужно не позднее, чем через 30 минут после смерти персонажа – с этого момента начинает отсчитываться время в Стране мертвых. Насколько при этом затянутся проводы, Страну мертвых не беспокоит – она свое взяла. Не успели начать вовремя – Смерть не виновата, видимо, есть более важные дела, чем проводить усопшего…

1. Протестансткие похороны. Так как протестанты вообще стремятся освободиться от излишних, по их мнению, обрядов, то похороны проходят достаточно просто и камерно: обязательно должен присутствовать священник, который читает подобающие места из ветхого или Нового завета по своему выбору, или вообще устраивает проповедь сообразно случаю. Также необходимо присутствие родных или, по крайней мере, близких покойного: протестанты не признают полноценного отпевания, но зато кто-то должен упомянуть достойные дела покойного. Покойный обязательно должен быть закопан, класть в могилу с ним ничего не нужно. На могиле должен быть установлен крест.

2. Католические похороны. Католики подходят к делу по-другому. Похороны, с их точки зрения, должны нести торжественный и поучительный характер. Поэтому людей должно быть много – настолько, насколько возможно обеспечить. Обязательно должен присутствовать священник, который читает соответствующие молитвы на латыни, и может произнести проповедь. Покойны должен быть обязательно предан земле. Каждый присутствующий должен положить в гроб по любому, хоть самому маленькому, но цветку. На могиле должен быть установлен крест.

3. Шаманские похороны. Похороны у орков и огров – торжественное общеплеменное мероприятие. На нем должен присутствовать шаман, который должен испросить волю духов о покойном и проводить его в Страну духов. Тело усопшего оставляют на специальной открытой платформе, вознесенной над землей, и оставляют ему мешок с теми вещами, которые понадобятся в загробной жизни. Необходимо произнесение речи, в которой будут перечислены достойные дела покойного, даже если он что-то из перечисленного не совершал – все же перед Духами сородича надо представить в лучшем виде! Орки на похоронах не плачут, достойно молчание или же шутки над смертью, – собственно, смерть суть всего лишь уход в Незримый мир, так что незачем делать из этого трагедию, все туда уйдут и там встретятся...

4. Эльфинитские похороны. Очень-очень редко, но уходят из этого мира даже Предвечные. Чаще уходят полуэльфы или же эльфиниты. В том случае, если они не приняли публично религии своих людских сородичей, то правильные эльфинитские похороны – это очень закрытое мероприятие. На нем допускается присутствие только самых близких и родственников. Проводить ушедшего нужно песней – совсем не обязательно радостной, но песней, ибо таков обычай. Эльфийских метисов хоронят в земле, в могилу обычно кладут что-то очень небольшое, но памятное. На могиле обязательно посадить дерево – лучше всего то, что Люди называют канадским кленом. Может статься, что магия Эльфов окажется сильнее смерти, поэтому погребают тех, за кого не могут, неуместно или слишком поздно бороться.

5. Похороны гнома. Гномьи похороны – это мрачно-торжественная церемония, в которой положено участвовать всему клану покойного, а особенно старейшинам. Здесь и погребальное шествие с несением тела к месту упокоения под боевые марши и гимны, здесь и речи с непременными клятвами продолжить начатое дело или же отомстить, и обязательное перечисление всех достойных и памятных дел покойного, и возложение в могилу максимально ценных для ушедшего вещей, и установка погребального камня с рунами на тайном языке гномов. Только все это идет сильно глубоко, и лишних глаз не-Гномьих кровей там, скорее всего, не будет.

Есть, понятное дело, еще всяко-разные сектанты и просто атеисты, но с этими все просто. Одни и так знают, что и как по их обычаям, а другие ни во что не веровали, поэтому и погребения у них простые, чисто гражданская панихида.