

Правила РИ Трясина

Добиралово

Добиралово на машине:

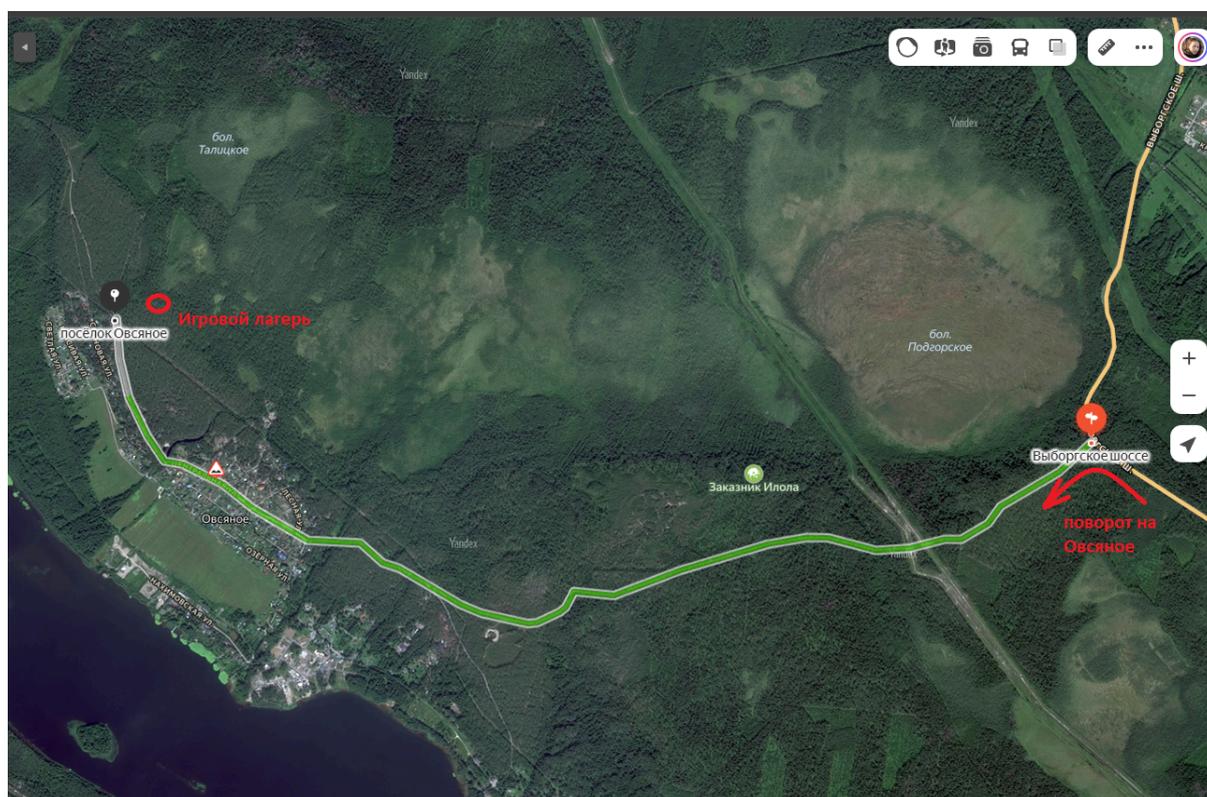
Координаты полигона: 60.458621, 29.459043

Ориентир: посёлок Овсяное

метка: Сосновая улица, 15, посёлок Овсяное, Рощинское городское поселение, Выборгский район

Едем от Питера по Выборгскому шоссе, между 35 и 36 км, автобусная остановка “поворот на Овсяное” (60.453077, 29.548111), там поворачиваем налево и едем по узкой асфальтированной дороге до посёлка.

По посёлку едем по Центральной улице до поворота на Сосновую улицу, на неё не едем, а поворачиваем направо, пока не доездаем до пересечения дороги и линии электропередач, там и встаём.



Добиралово на собаках

Автобус

На автобусе 898 (Парнас-Мичуринское) едем от Станции м.Парнас, остановка рядом со скульптурой Воробья, время в пути ~ 1:10
расписание автобуса: 09:30 13:00 15:00 19:30

Цена билета: 300 руб, +40 руб за багаж

Обратный автобус: 6:31, 12:31, 16:31, 19:31

от автобуса до полигона идти 6 км, так что организуем забор игроков с остановки по расписанию. Сообщите мастерам, если выберете такой вариант.

<https://rasp.yandex.ru/search/?fromId=c2&fromName=%D0%A1%D0%B0%D0%BD%D0%BA%D1%82-%D0%9F%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B3&toId=s9818119&toName=%D0%9E%D0%B2%D1%81%D1%8F%D0%BD%D0%BE%D0%B5&when=30+-%D0%B0%D0%B2%D0%B3%D1%83%D1%81%D1%82%D0%B0>

Электричка+Автобус

Едем на электричке Финляндский -> Рощино, 18:28 -> 19:34
От Рощино на автобусе 200 в 20:00 до "поворот на Овсяное" (33 минуты)

ТРЯСИНА

Марталоки ходят в трясины, исследуют ее и собирают ценности. О том, как это делается, читай ниже.

Стресс и ментальное состояние

Стресс - основная валюта игры.

Стресс приобретается в болоте и снимается на фактории.

Каждый игрок имеет запас в 10 стресса. У каждого игрока есть **индикатор** (браслет) для оперативного подсчета текущего стресса.

Стресс тратится на передвижение по болоту, взаимодействие с разным в болоте, а также дополнительные механики (умения персонажей).

Принцип 1. Марталок получает стресс при столкновении с проявлениями трясины

Проявления могут быть следующими:

- **Путевая точка.** Любой объект на тропе, который отмечен сертификатом и диодом. Пройти мимо сертификата нельзя, исполнение его обязательно (для этого, нах, они и маркируются диодами). На сертификате указано, сколько стресса приобретает игрок, прошедший эту путевую точку. Примеры путевых точек: дерево с глазами, человеческие кости, жертвенный камень и пр.
- **Необитаемая локация.** Заантураженное место на тропе, где находится объект, с которым можно взаимодействовать физически. Необитаемая локация также отмечена диодом и сертификатом. Объект, с которым можно взаимодействовать, всегда один. На нем лежит отдельный конверт. Взаимодействовать с объектом НЕ обязательно.
- **Бродячие твари.** В любом месте болота на игроков могут напасть бродячие твари. Сам факт встречи с тварями дает каждому в партии 1 стресс. Тот, кто получил тяжелое ранение от бродячей твари, дополнительно берет еще 1 стресс. Если боевка проиграна (партия бежала или вся легла в тяжелое ранение), все участники берут еще 1 стресс.
- **Обитаемая локация.** Постоянная локация в болоте, населенная сюжетными персонажами. Отмечена сертификатом и диодом. Также стресс начисляется за пребывание в локации - раз в некоторое время по звуковому сигналу-триггеру (колокольчик).

Еще ситуации, в которых начисляется стресс:

- **Погибшие.** Если один из сопартийцев погибает, все оставшиеся берут 1 стресс. Если погибший персонаж был выжившему особенно дорог, он может взять стресс дополнительно. Если, наоборот, персонаж очень рад гибели сопартийца, он может списать стресс.
- **Индивидуальные механики.** Некоторые персонажи игроков и игротехов могут обладать умением начислять стресс (иногда - снимать). Смотрим отыгрыш, верим на слово. Такой же эффект может быть от некоторых игровых предметов, в том числе расходников - читаем сертификаты.

Принцип 2. Марталок умирает, когда сходит с ума

Относительно безопасно можно находиться в трясине, имея **меньше 7 стресса**. В этом диапазоне персонаж “в норме”. Он может быть отравлен, ранен, брошен, но не может погибнуть.

Когда стресс достигает 7, персонаж открывает карточку безумия, которую взял при выходе в трясину. В карточке описано, как именно персонаж сошел с ума и какими эффектами это чревато.

Сумасшедший персонаж может погибнуть. Какие есть способы:

- Тяжелое ранение в боевке автоматически приводит к мгновенной смерти.
- Взаимодействие с любым предметом, которое снимает хиты до 0 или накладывает эффект “Яд”, приводит к мгновенной смерти.
- Когда шкала стресса полностью заполнена, то следующий (одиннадцатый) стресс приводит к мгновенной смерти от остановки сердца.

Если последнее произошло в результате оплаты стрессом вашей способности, то сначала сыграйте способность и ее эффект, а потом с чистой совестью умирайте.

Принцип 3. Пугает только новое

Сертификат с диодом начисляет игроку стресс только **1 раз** за игру - при **первой встрече**. То есть:

- Все путевые точки стрессуют только первый раз, в следующий раз персонаж проходит мимо дерева с глазами спокойно.
- Сертификаты на входе в необитаемые и обитаемые локации стрессуют один раз - при первом посещении.

Также: если вы познакомились с каким-то жителем трясины и поговорили с ним хотя бы пару минут, то мы считаем, что вы его запомнили - следующая встреча именно с ним не начисляет стресс.

Все остальное стрессует каждый раз:

- Взаимодействие с интерактивным объектом на необитаемой локации стрессует (если стрессует) каждый раз, поскольку наполнение локаций может обновляться.
- Пребывание в обитаемой локации стрессует каждый раз, когда звучит колокольчик, в который бы раз это ни происходило.

- Бродячие твари, которые атакуют марталоков, стрессуют игроков каждый раз, потому что игротехнически они каждый раз разные.

Начисление стресса индивидуально. Если половина партии уже видела дерево с глазами, а половина - нет, то вторая половина стрессует, а первая проходит свободно.

Правила передвижения по трясине

Условия выхода в трясину

- Партия **всегда 4 человека**, вне зависимости от желания игроков
- **Нет порога стресса**, при котором можно идти на вылазку - можно снимать стресс целиком, можно частично, риск за ваш счет
- При выходе из локации **партия берет знамя** у выпускающего игротехника. Если все знамена в болоте, найдите себе занятие на фактории - это значит, что в трясине сейчас толпа.
- Кто в партии знаменосец, определяется ролевой игрой. Знамя можно передать, отнять, свистнуть и т. д. **Знамя - это физический объект.**
- Кроме знамени, у каждого должна быть при себе **карточка безумия**. Не нужно каждый раз брать новую - носите ее с собой, пока не открыли. Если в прошлой вылазке вы открыли карточку, то возьмите свежую.

Слоты

У каждого марталока есть **три слота под предметы**, которые он может носить с собой (одежда, оружие и светильники слоты не занимают).

В этих слотах можно носить следующие предметы:

- 1) Зелья (каждое зелье занимает слот)
- 2) Ценности, найденные в трясине (по слоту на каждую ценность)
- 3) Реагенты (все реагенты одного вида занимают один слот)

Тропинки

Марталоки могут передвигать в трясине **только по тропинкам**.

Тропинки помечены цветными маркерами. Каждая тропинка имеет свой цвет (красный, синий, зеленый, желтый).

Перемещаться по кустам между тропинками нельзя. Если вы изначально вышли на красную тропинку, идете по красной. Прятаться в кустах - можно, но возвращаться из кустов все равно нужно на свою тропинку и в том же месте, откуда вы сныкались в кусты.

Куда знамя - туда марталок

Если марталок **потерял из виду знамя отряда** - значит, он потерялся.

Если марталок потерялся, это значит, что он потерял **дорогу назад**.

На решение этой проблемы есть **10 минут**. В течение этого времени можно:

- Орать в надежде, что вас подберет свой или чужой отряд.
- Ломиться вперед в поисках какого-либо отряда
- Если вы добрались до обитаемой локации, то проблема с тем, что вы потерялись, решена. Возможно, у вас появились другие проблемы.
- Если вы в тяжелом ранении, то можете громко стонать - и, пожалуй, все.

Очевидно, оставшись в одиночестве, вы продолжаете брать стресс по общим правилам.

Если партия подбирает в трясине потерявшегося марталока, и он оказывается пятым в отряде, то партия может взять его и повернуть назад, чтобы вывести бедняжку на фабрику. Идти с пятым потеряшкой вперед нельзя.

Если прошло 10 минут, а вы никого не нашли и не попали в обитаемую локацию, значит, вы потерялись окончательно. **Отправляйтесь на дно** - на мастерку. Возможно, вы вернетесь со дна, возможно, не вернетесь. Но если вернетесь, то точно не таким, каким были раньше.

Марталок, помни: все, что не убивает, делает тебя страннее

Пересечения на болоте

Если 2 партии пересекутся на болоте, есть несколько вариантов.

1) Слиться: если отряды потрепаны, и живых мало, то отряды могут объединиться, но, как всегда, знамени хватает на четверых.

2) Разойтись: если вы шли в разные стороны, то проблем нет. Если в одну, то есть 10 минут, чтобы одни уступили другим дорогу. Можно повернуть обратно или хорошенько подождать, пока другие пройдут.

3) Драться: если вы не договорились, кто идет в нужную вам сторону, решайте вопрос оружием.

4) Если вокруг вас обитаемая локация, то ее жители знают, что с вами делать и сколько марталоков они готовы терпеть у себя в гостях.

Физические состояния

Здоров

Полные хиты. Нет ограничений.

Легко ранен

1-2 хита потеряно. Формальных ограничений нет, но где-то в трясине может попасться условие “если у тебя неполные хиты, то...”.

Не ленитесь отыгрывать повреждения в пути.

Тяжело ранен

0 хитов.

Получив тяжелое ранение, лежим в течение одной сцены. Затем можем перемещаться при помощи другого игрока - самостоятельно идти нельзя.

Нельзя участвовать в боевке и использовать способности. Нельзя сопротивляться здоровым и легко раненым, если они хотят сделать с вами что-то непотребное.

Отравлен

Эффект приобретается после боя, если вас ранили оружием с зеленой лентой, или от способностей других персонажей, от предметов или жителей болота.

Эффект “Яд” всегда работает одинаково: потеряй 1 хит каждый раз, когда получаешь стресс. Яд не проходит сам собой, нужно противоядие.

Добит

Помните, добить можно только того, кто уже потерял разум.

Если перед вами тяжелораненый, но душевно здоровый персонаж, найдите способ добавить ему стресса: потаскайте по страшным местам или используйте соответствующие способности.

Добивание - на отыгрыш, но обязательно сообщите добитому, что вы сделали так, чтобы у него не осталось сомнений.

Смерть и то, что после

Если вы умерли, есть 2 варианта.

- 1) Ваш труп бросили в трясине. Полежите немного (вдруг найдут), затем идите на дно.
- 2) Ваш труп хотят похоронить. Для этого вас надо тащить с собой на факторию. Нельзя пользоваться ногами для облегчения перемещения, но можно держаться за тех, кто вас несет. После похорон идите на дно.

Как вести себя в трясине

Взаимодействие с большинством объектов в трясине не подразумевает, что рядом будет мастер или игротехник, так что будьте внимательны: берите, что можно, и не берите, что нельзя.

Сейчас объясним

Лут:

Весь лут в трясине можно поделить на 2 типа: реагенты и ценности.

Реагенты - это мелкий лут (преимущественно флора и фауна), из которого можно делать зелья, а можно продавать на фактории. Реагенты ВСЕГДА того же цвета, что и маркеры тропинки - не ошибетесь. На красной тропике все реагенты красные - и т.д.

Реагенты могут лежать где угодно на тропинке или рядом с ней. Их можно брать свободно, единственное исключение - необитаемые локации (о них ниже).

Ценности - это разные вещи, которые принадлежали жителям здешних мест до пришествия трясины. Например, подсвечник. Или серебряная ложечка.

Ценности встречаются только в необитаемых локациях. Их можно продавать на фактории.

Обратите внимание: мы не чипуем лут! Не надо искать на нем чипы, их нет.

Места:

В трясине бывают путевые точки, необитаемые локации и обитаемые локации. Последние нас не интересуют - там взаимодействовать надо с людьми.

1. **Путевая точка** - это сертификат "возьми стресс" и что-то по соседству, что этот стресс у вас вызвало. **Антураж забирать с собой не нужно!** Даже если он не прибит к дереву намертво, а просто стоит где-то на пеньке. Можно смотреть, нюхать, аккуратно тыкать пальцем - **НО БРАТЬ С СОБОЙ НЕ НАДО**. Пусть он останется в том виде, в котором вы его нашли. Рядом могут лежать реагенты - их брать можно. Вы не перепутаете: реагенты маленькие, однотипные и определенного цвета.
2. **Необитаемая локация** - имеет сертификат "возьми стресс" и ТАБЛИЧКУ с названием локации. И самое главное - там на видном месте лежит КОНВЕРТ. Взаимодействовать с необитаемой локацией надо по четким правилам:
 - На необитаемой локации есть только один интерактивный объект.
 - На интерактивном объекте висит\лежит конверт
 - Взаимодействовать с одним объектом группа может только **один раз за вылазку** в болото
 - Встретив интерактивный объект, группа выбирает **одного человека**, который будет с ним взаимодействовать Этот человек выбирается **до того, как изучено содержимое конверта**.
 - Выбранный человек открывает конверт. В нем - несколько закрытых сертификатов с условиями открытия. Нужно открыть только один - тот, по условиям которого вы подходите (пол, класс, специфическое знание и пр.).
 - Далее - следовать тому, что написано в сертификате. Пока выбранный человек читает и что-то делает, остальные ждут.
 - Возможно, человек, прочитавший сертификат, скажет, что с локации можно что-то взять и унести - только тогда можно распускать руки, собирать реагенты или ценности.

- Прочитанный сертификат нужно положить обратно в конверт, конверт повесить\положить на место и вообще **вернуть все в тот вид, который был до вашего появления.**

БОЕВКА. Часть 1. Основа

Расскажем об основных правилах боевого взаимодействия. Местами они могут показаться вам нетривиальными, поэтому, пожалуйста, прочитайте внимательно.

Простое

1. Ларп
2. Реалтайм
3. Стрелковое без поражающего элемента, петарда+ствол
4. Оружие ближнего боя снимает 1 хит, стрелковое - 2 хита
5. У всех персонажей 3 хита
6. Щитов нет, даже баклеров, даже на спине
7. Любые доспехи - антураж, на механику не влияют
8. Кулуарки нет
9. Оглушения нет
10. Сняли 1 хит или 2 - легко ранен. Легкое ранение не имеет никаких механических последствий (можно ролейплейно страдать)
11. Сняли 3 хита - тяжелое ранение. В тяжелом ранении персонаж не может ничего: драться, применять абилки, взаимодействовать с окружением в болоте. Ходить сам тоже не может, нужно тащить (раненый должен опираться на плечо спутника). Может стенать и орать. Истекания кровью нет.
12. Если у персонажа превышен уровень стресса, тяжелое ранение для него оборачивается смертью здесь и сейчас. Умирать можно не мгновенно, можно произнести предсмертную речь, но смерть неизбежна.

Более сложное

Ближний бой

Мы долго решали, как привнести в ларповую реалтаймовую боевку тактический элемент. Для этого мы ввели две новых сущности.

1.

Эффективный удар - это акцентированный удар, который дополнен выкриком (бьете и одновременно кричите “ха!” или еще что-нибудь короткое).

Акцентированный удар при попадании снимает хит, после чего нападавшему нужна перезарядка.

2.

Перезарядка - обязательное действие между двумя эффективными ударами.

Для одноручного или двуручного оружия перезарядка отыгрывается двукратным прокручиванием оружия за спиной. Для парного оружия - двукратным ударом клинка о клинок за спиной.

После кулдауна можно нанести следующий эффективный удар. Если эффективный удар с выкриком прошел мимо противника, перезарядку делать не нужно, перезарядка нужна только после успешного удара. В промежутках между успешными ударами можно сколько угодно махать оружием, парировать и даже попадать по противнику, но обычные удары не снимают хиты.

Грубо, последовательность в боевке выглядит так:

1. Сходитесь с противником, пытаетесь нанести эффективный удар
 2. Попадаете эффективным ударом по противнику
 3. Отмахиваетесь от него как можете, если есть необходимость
 4. Делаете перезарядку
 5. Пытаетесь нанести следующий эффективный удар
- ... Повторить цикл до полного упокоения цели.

Абилки некоторых персонажей могут влиять на продолжительность и сложность кулдауна, там что следите сами за собой, а не за оппонентом.

Дальний бой

Стрелковое оружие отыгрывается любым антуражным стволом, в который можно засунуть петарду. Поражающего элемента нет.

Стрелок поджигает петарду в стволе своего оружия. Когда петарда взрывается, указывает стволом на цель и громко кричит, в кого стреляет (если не знаете

имени персонажа, кричите в стиле: “Зеленый плащ, стреляю!”). Если стрелка не поняли или не услышали, это его проблема.

Стрелять можно только по цели, которую вы видите по прямой в момент выстрела. Если персонаж, которого вы хотите пристрелить, оказался закрыт другим персонажем, стреляйте в того, кто закрывает - или быстро меняйте цель.

У стрелка фиксированное количество зарядов, которые он может взять с собой в поход на болото. Скорее всего, это количество - 3. Абилки некоторых персонажей могут позволять им брать больше.

Перезарядки в дальнем бою нет, её заменяет реальное время, нужное для того, чтобы загорелась и взорвалась петарда.

Допуск оружия технический

Ларп же, ну. Занудного допуска по безопасности не будет, руководствуйтесь здравым смыслом. Если будет совсем негуманно, злой Кендер может не допустить.

Есть классификация оружия по длине.

Длинномер - larp до 120 см. Клинковое, древковое, топоры - свободно. Молоты и прочее инерционно-дробящее - по личному согласованию.

Кинжал - larp до 50 см с учетом рукояти. В разряд кинжалов попадают также экзотических форм клинки соответствующей длины.

Нож - larp или coldsteel до 30 см с учетом рукояти.

Огнестрельное - без поражающего элемента, ствол должен выдерживать взрыв третьего корсара.

Допуск к оружию игровой

Персонажи разных архетипов вооружены разными типами оружия. Берите оружие сообразно архетипу.

Боец: всегда - длинномер, опционально - кинжал и\или нож

Плут: всегда - кинжалы (парные), опционально - нож

Стрелок: всегда - огнестрел и нож

Саппорт: всегда - нож

ВАЖНО. Болотные твари могут быть вооружены чем угодно: мечами, дубинами, когтями, зубами... Не смотрите на то, чем вас бьют. Если болотная тварь говорит "ха!" и наносит эффективный удар, значит, вы потеряли хит. Даже если в этот момент вас шлепают хворостинкой или целуют в темечко.

БОЕВКА. Часть 2. Боевые абилки

К загрузке каждого персонажа будет прилагаться перечень его умений (абилки).

Перечень всех абилки мира мы выкладывать в открытый доступ не будем - у всех свои секреты.

Но ряд абилки используется в бою, когда "некогда объяснять" (с). Так что ниже мы описываем то, как выглядит применение этих абилки со стороны, ЧТОБЫ ВСЕ В БОЮ БЫСТРО ПОНИМАЛИ, ЧТО ПРОИСХОДИТ.

Происхождение боевых абилки у персонажей может быть разным, но их эффекты унифицированы до следующих:

Название: Сильная атака

Маркер: Красная лента, повязанная на оружии

Голосовой маркер: "Красный"

Эффект: Одно попадание таким оружием снимает все хиты и сразу отправляет в тяжелое ранение.

Название: Защита

Маркер: Синяя лента, повязанная на конечность.

Голосовой маркер: "Синий"

Эффект: Конечность, на которую повязана лента, неуязвима для атак. В том числе - для атак оружием с красной лентой.

Название: Дар атаки

Маркер: Красная лента, зажатая в вооруженной руке.

Голосовой маркер: “Красный”

Эффект: Одно попадание человеком с красной лентой в руке снимает с противника все хиты и сразу отправляет его в тяжелое ранение. После чего лента сбрасывается

Название: Дар защиты

Маркер: Синяя лента, зажатая в вооруженной руке.

Голосовой маркер: “Синий”

Эффект: Человек с синей лентой в руке полностью неуязвим для любых атак до совершения им первого действия, требующего кулдаун. После такого действия лента сбрасывается.

Если все соратники марталока/марталоков с активным даром защиты тяжело ранены или мертвы, то лента сбрасывается через 10 секунд.

Название: Исцеление

Маркер: Сжигание специальной спички

Голосовой маркер: “Лечу”

Эффект: Восстанавливает 2 хита. Не поднимает из тяжелого ранения

Название: Подъем

Маркер: Сжигание специальной спички

Голосовой маркер: “Вставай!”

Эффект: Восстанавливает 1 хит, в том числе поднимает из тяжелого ранения

Название: Яд

Маркер: Зеленая лента, зажатая в вооруженной руке.

Голосовой маркер: “Яд!”

Эффект: **Удар человека с зеленой лентой игнорирует на противнике синие ленты** (защита и дар защиты). После боя тот, по кому попали, получает эффект “Яд”: он теряет 1 хит каждый раз, как получает стресс. Сам по себе эффект яда не проходит, требуется противоядие.

В трясине вы можете столкнуться с необычными способностями тамошних обитателей. Если кто-то громко произносит слово “Чары!”, все замирают и слушают, что происходит. По команде “Бой!” продолжаем. Сказанному - верить.

ФАКТОРИЯ

Главный термин фактории

Склянка

На фактории время измеряют склянками. Все существующие механики используют в своем измерении времени склянки. Одна склянка - 20 минут. Время смены каждой склянки будет обозначаться ударом гонга.

Состояния на фактории

Ментальное состояние:

Безумие. Если во время похода вы открыли карточку безумия, его эффект продолжает действовать, пока вы не сняли хоть одну единицу стресса.

Физические состояния:

Любое ранение. Все хиты восстанавливаются в течение первой склянки.

Избиение. Персонаж считается “избитым”, если что-то на фактории довело его до 0 хитов.

Бой на фактории идет по общим правилам. Абилки, повышающие стресс, все так же его повышают.

Избитый должен исполнить одной ситуативное требование:

- 1) Отдай (одну вещь по выбору отжимающего)
- 2) Уступи
- 3) Вали
- 4) И так далее, по той же логике

Если вас избили, изобразите на себе какой-то маркер избиений - обмотайтесь бинтом, нарисуйте себе синяк и т.д.

После избиения:

1. Повторно грабить и угнетать избитого нельзя
2. Нападать на избитого нельзя
3. Использовать избитого как банк нельзя.
4. Избитый не может драться.

Избитый начинает следующий забег в трясины с минус 1 хитом от максимума.

!!!Не делайте формального забега для лечения - это не по-марталочьи.

Чем заняться на фактории

Вы вернулись из трясины. Что делать дальше?

- 1) Сдайте знамя
- 2) Продайте добытое, если хотите его продавать
- 2) Сбросьте стресс
- 3) Подготовьтесь к новому забегу

Как сбросить стресс

- **За время между склянками** можно использовать только **1 способ снять стресс** - вне зависимости от того, кто с какой скоростью чем занимается. Просим не относиться к снятию стресса формально. Смакуйте процесс, все равно вы не можете его ускорить.

- Все виды снятия стресса, кроме драки и похорон, **восстанавливают 2 стресса**.

- За одно пребывание на фактории **нельзя снимать стресс дважды одним и тем же способом** (нельзя выпить в один цикл и выпить во второй, например. способы должны быть разные)

- **Нельзя снимать стресс с теми же людьми, с которыми ты ходил в трясины** последний раз.

Способы снятия стресса

1. Выпить и поговорить. Нужно выпить с другими марталоками и рассказать им историю о своих похождениях, крайне желательно - о своей последней вылазке в трясину, если там вообще есть, что рассказывать. Стресс снимает тот, кто рассказывает. Слушать - не действие. В промежуток между склянками компания марталоков может иметь более 1 рассказчика. Рассказывать без слушателей или только техам нельзя.

2. Потрахаться. Правила отыгрыша - свободные. После секса оба участника честно рассказывают друг другу о своих ближайших планах: что собираешься делать, какую проблему решать. Стресс снимают оба участника. Секс с одним и тем же человеком снимает стресс только один раз за игру.

3. Подраться. Подраться - это довести кого-нибудь до состояния "избит". Победитель в драке снимает 3 стресса, проигравший не снимает стресс и становится "избитым" (см. выше).

4. Исповедоваться. Принимать исповедь может только священник. Священник снимает стресс, принимая исповедь, остальные - исповедуясь. На исповеди не врут. Тайна исповеди - важно. Конфессиональные различия не важны.

5. Азартные игры. Традиционно марталоки играют в кости (берите кости с собой). Играют вдвоем. Марталоки не играют на интерес. В игре должна быть ставка: деньги, реагенты и ценности из трясины, любые другие ценности. Стресс снимают оба, ставку забирает выигравший. Партия в кости с одним и тем же человеком снимает стресс один раз за игру.

6. Алхимия. Изготовление зелья снимает стресс тому, кто его делает. Количество и качество зелий роли не играет.

7. Татуировки. Марталоки имеют традицию бить себе татуировки в память о событиях своих походов в трясину (например: вернулся единственным живым; добил сошедшего с ума; вытащил тело и т.д.). Бить татуировку без значимого повода - запахло. Бить татуировки может каждый, кто уверен в своих художественных навыках (берите косметические карандаши или маркеры с собой). Снимают стресс оба: тот, кто бьет, и тот, кому бьют.

8. Письмо домой. Надо написать письмо кому-то из друзей или родственников за пределами полигона (можете придумать кого угодно) и отправить через игротеха. Письмо не обязательно должно быть длинным, но оно должно быть о том, что важно для персонажа здесь и сейчас. Писать могут только грамотные.

Неграмотные могут воспользоваться услугами грамотных и надиктовать (в этом случае стресс снимают оба).

9. Личный способ. Некоторые марталоки имеют личные способы сбросить стресс, они им известны.

10. Похороны

Если вы вынесли тело из болота, хороните его старательно:

1. Откопайте могилу глубиной минимум в 1,5 штыка.
2. Сыграйте похороны.
3. На это у вас есть минимум 2 склянки.

После этого ваш стресс полностью восстановлен. Хоронить могут либо те, с кем погибший пришел изначально, либо те, кто вынес его тело из болота.

Прочие деятельные участники похорон восстанавливают 1 стресс.

Подготовка к следующим выходам

1. Заранее подумайте, с кем вы и куда пойдете
2. Добудьте нужные расходники (например, купите что-то за деньги у игротеха на фактории).

Важно, ходить дважды одним и тем же составом - плохая примета.

Получите в начале по 2 стресса каждый, если выходите на вылазку ровно тем же составом, что в прошлый раз.

Контроль над факторией

Фактория - независимый пункт сборища марталоков, но при желании факторию можно попытаться поставить под свой контроль. Для этого требуется:

1. **Группа из 4 марталоков**, которые единогласно готовы признать **командиром** одного из них, слушать и выполнять его приказы.
2. **100 флоринов**, которые надлежит отдать игротеху - хозяину фактории (безвозвратно).

Выполнив эти два условия, командир банды может ввести на фактории свои правила. Правила обговариваются с игротехом, возможно, он вносит в них свои поправки.

Самый простой пример: командир банды хочет "крышевать" факторию, чтобы от всей добычи, сданной марталоками, ему лично отстегивали

половину. Хозяин фактории принимает эти правила, но вносит поправку: половину - это слишком борзо, отстегивать будут пятую часть.

После того, как командир договорился с игротехом, банда должна красиво и публично заявить о том, что фактория теперь под их контролем, и рассказать о новых правилах.

С захватчиками можно устроить драку, но это ничего не изменит по существу.

Чтобы сменить контроль над факторией, нужны выполнить условия, аналогичные захвату: собрать группу из 4 человек с командиром и отдать 100 флоринов игротеху. После этого претенденты на факторию бросают вызов командиру контролирующей банды (и тем верным ему людям, которые есть сейчас рядом). **Разборка происходит по правилам драки** на фактории до состояния “избит”. Перезахватить факторию “заочно”, когда командира там нет, нельзя.

Если контроль сменился, новая банда вводит на фактории свои правила и публично рассказывает о них. Если победу одержала старая банда, то ничего не изменилось, а претенденты просто так потеряли 100 флоринов.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

Экономика

Деньги - это монетки. Монетки бывают 3 номиналов: бронзовые (1 флорин), серебряные (5 флоринов) и золотые (10 флоринов).

Правил по торговле между игроками не существует. Между собой торгуйте как хотите.

На фактории есть лавка, в которой можно продать добытое в трясине, купить зелья и реагенты. Торговаться в лавке можно, но последствия за ваш счет. Ограбить лавку нельзя.

Грамотность

В нашем просвещенном 17 веке грамотность - удел немногих умников, так что если у вас нет навыка "грамотность", то вы нормальный и читать и писать не обучены.

Если нужно прочитать какой-то текст или кому-то написать - используйте для этого грамотеев.

Грамотность не касается игротехнических сертификатов, но касается всех документов в игре и писем домой.

Алхимия

Любой может стать алхимиком. У некоторых уже есть в этом деле опыт.

Чтобы начать заниматься алхимией, возьмите у игротеха карточку. На карточке указаны наборы необходимых реагентов для создания зелий, чьи свойства неизвестны, пока зелье не будет использовано.

Имея нужные реагенты, используйте алхимическую лабораторию на фактории. Там будут весы.

На одну чашу весов положите свои реагенты. На вторую чашу вам нужно поставить стаканчик с водой, вес которого должен быть равным весу всех реагентов.

Наливать воду в стаканчик надо на столе. Наливать воду, когда стаканчик стоит на весах, нельзя.

У вас есть 3 попытки налить в стаканчик нужное количество воды. Если получилось уравновесить чаши весов, то перелейте воду в пустой флакончик.

Капните из пипетки во флакончик каплю пищевого красителя того цвета, который указан в карточке (краситель густой, 1 капли достаточно!). Наклейте полоску бумажного скотча и напишите, что это за зелье такое.

Если вы делаете такое зелье впервые, то после изготовления испытайте его, дав выпить марталоку (товарищу, врагу, себе - не имеет значения). После этого отклейте описание в карточке - вы теперь знаете, что это за зелье и как оно работает (на подопытного эффект, само собой, подействовал).

За один отдых между выходами в трясину маршалок может попробовать сделать 4 зелья. Удалось или нет, значения не имеет. Одинаковые зелья или разные, тоже неважно.