Оглавление

[Медицина. Общие правила. 2](#_Toc110816207)

[Боевые взаимодействия и допуск оружия. 3](#_Toc110816208)

[Правила по допуску 3](#_Toc110816209)

[Правила по боевому взаимодействию 3](#_Toc110816210)

[Перевязка и таймеры: 3](#_Toc110816211)

[Доспехи: 4](#_Toc110816212)

[Добивание, оглушение, связывание и обыск. 4](#_Toc110816213)

[Заметка по игровым ценностям (Экономика) 5](#_Toc110816214)

[Список всех материальных благ: 5](#_Toc110816215)

[Мистика. Общие правила. 7](#_Toc110816216)

[Ремесло. Общие правила. 8](#_Toc110816217)

[Алхимия. Общие правила. 9](#_Toc110816218)

[Общие модели. 11](#_Toc110816219)

[Общее правило всех моделей. 11](#_Toc110816220)

[Кулачный бой. 11](#_Toc110816221)

[Методы отлова детей. 12](#_Toc110816222)

[Что значит Знак Вопроса. 12](#_Toc110816223)

[Поджог: 13](#_Toc110816224)

[Погромы. 14](#_Toc110816225)

[Откуда берутся дети. 14](#_Toc110816226)

[Факелы. 14](#_Toc110816227)

[Секретики. 14](#_Toc110816228)

# Медицина. Общие правила.

Не нужно быть лекарем, чтобы хоть раз столкнуться с правилами по медицине.

В Мельхендорфе лекарей знают, уважают и всячески помогают им и их госпиталям, поскольку это правило хорошего тона и неплохая инвестиция в собственное будущее. Когда вас пырнут мечом, очень хорошо иметь доброго доктора, которого заботит не только ваша бессмертная душа, но и тело.

Медицина справляется ТОЛЬКО с последствиями боевого взаимодействия, а именно - со статусом тяжелого или легкого ранения. Любые другие статусы (яды, хвори и тд - это вотчина алхимии или же таинственных обрядов, о которых знают мудрецы)

**Легкое ранение.** Попадание оружием по конечности - это легкое ранение. Вы не можете пользоваться этой конечностью ПОСЛЕ окончания боя. Второе ранение в любую конечность, включая эту, приведет к тяжелому.

Без перевязки легкое ранение перейдет в тяжелое через 10 минут.

Перевязка отключает таймер, и легкораненный может так ходить (не пользуясь конечностью), пока не будет ранен повторно или не зайдет к лекарю.

Перевязать может любой персонаж (можно даже перевязаться самому) без траты ресурсов. Перевязка - заметная полоса БЕЛОЙ ткани или бинта на поврежденной конечности. Для рук приветствуется подвязка через шею.

**Тяжелое ранение**. Попадание оружием в корпус - это сразу тяжелое ранение. Вы не можете пользоваться оружием, самостоятельно передвигаться, громко кричать и тд. Вы недееспособны, и вас можно ограбить, напоить зельями или добить.

Без перевязки - персонаж умрет через 10 минут.

Перевязка продлевает таймер ДО 30 минут (от момента получения тяж.рана)

Перевязать может любой дееспособный персонаж без траты ресурсов.

В случаях **с любым ранением** - ваш путь в Госпиталь, к лекарю на операцию.

Лекарь будет вас шить. Сразу оговоримся, что он может это сделать и вне своего госпиталя, но шансы на успешный исход операции сильно снизятся.

Лекарь отыгрывает процесс лечения, затем сшивает края бинта на вашем новом шраме.

Далее лекарь напоит вас зельями (если вам повезло), и в конце предложит вытянуть из мешка камень. Белый или черный.

Количество камней обоих цветов зависит от места операции, произошедших событий, профессионализма лекаря, выпитых пациентом и лекарем зелий, а также от особых свойств пациента. Если у вас есть такие свойства - не забудьте уведомить об этом своего спасителя.

**Вы тянете камень.**

Белый - поздравляем, операция прошла успешно и вы исцелены.

Черный - если вы были в легком ранении - вам стало хуже, вы впадаете в тяжелое ранение, а лекарь начинает готовиться к новой операции.

Черный - если вы уже в тяжелом ранении - медицина бессильна, вами займется священник. Вы умерли на операционном столе.

**Подытожим:**

Легкое ранение - это удар в конечность. Через 10 минут без перевязки или при повторном легком переходит в тяжелое. После перевязки ожидает посещения лекаря или второго легкого ранения.

Тяжелое ранение - удар в корпус или 2 легких. Переводит вас в состояние недееспособности, умираете через 10 минут. Если вас перевязали - через 30 минут.

Перевязка - белая ткань или бинт на место удара. Не тратит ресурсы, перевязывает любой дееспособный (в т.ч. легкораненый сам себя) персонаж.

Посещение врача - лучше в госпитале, но можно и в поле. Сначала - игра в операцию и “шитье бинта на пациенте”. Потом врач собирает мешок белых и черных камней, из которого тянет пациент. На количество камней влияют события, персонажи и зелья. Белый камень - все хорошо, черный - стало хуже.

# Боевые взаимодействия и допуск оружия.

## Правила по допуску

Для использования в боевых взаимодействиях на игру допускается только Протектированное Оружие. ПО должно иметь эстетичный внешний вид и быть безопасным: не иметь острых углов и граней, твѐрдых, травмоопасных элементов.

Если вы не уверены в безопасности или эстетичности Вашего оружия, вы можете обратится за консультацией к мастеру по боѐвке.

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

Ваше оружие должно быть от 10 до 150см общей длиной.

По весу не более 1.5 кг

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

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

Допускаются луки и арбалеты не более 15кг натяжения.

Допускаются стрелы и болты исключительно с ЗАВОДСКИМИ гуманизаторами, все образцы маркируются мастерами и могут использоваться только владельцем.

**В ночное время стрельба запрещена.**

Общая эстетика игры - эпоха просвещения/ренессанса, оружие более ранних эпох допускается. Образцы с фентезийными элементами - по согласованию.

Оружие в виде сельхоз инвентаря и предметов быта приветствуются.

Допускаются доспехи следующих типов: пластиковые кирасы и любая кожаная броня.

НЕ ДОПУСКАЕТСЯ: Щиты, метательное, кистени и подобное им, пороховое, НЕРФ оружие.

## Правила по боевому взаимодействию

Система - зональная, не важно чем по вам бьют, важно куда.

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

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

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

Запрещены любые захваты оружия и людей.

Ночная боевка отличается от дневной только запретом на стрелковое оружие, точное время будет объявлено на параде.

Одно попадание в корпус - тяжелое ранение. Персонаж не может драться, использовать особые способности, громко разговаривать.

Попадание в конечность - легкое ранение. Вы можете продолжать действовать как обычно, до конца боя, после чего раненая конечность становится не функциональной.

Два легких ранения = тяжелое ранение.

Второе попадание в уже раненую конечность считается тяжелым ранением.

## Перевязка и таймеры:

Легкое ранение переходит в тяжелое через 10 минут без перевязки. После перевязки таймер отключается, но конечность будет нерабочей (и легкораненной) до второго легкого ранения или посещения врача.

Тяжелое ранение переходит в смерть через 10 минут. После перевязки таймер увеличивается до 30 минут с момента получения ранения.

Перевязать может любой дееспособный персонаж (в т.ч. легкораненный сам себя) без траты ресурсов. Перевязка - это полоса БЕЛОЙ ткани или бинта на раненной конечности/корпусе. Для рук приветствуется подвязка через шею.

## Доспехи:

Персонаж может быть защищенным, это маркируется ярко-голубой лентой на руке. Такие персонажи игнорируют первое попадание в бою.

Если вы видите персонажа с голубой лентой, но без брони, значит он защищен сверхъестественным способом.

Если вы видите персонажа в доспехах, но без голубой ленты - он не является защищенным.

Чтобы получить статут “защищен” и голубую ленту, вам нужно привезти доспех, а именно кожаный корпус + 2 других элемента, либо пластиковая кираса.

## Добивание, оглушение, связывание и обыск.

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

**Добивание.**

Добить можно только оглушенного, тяжело раненного или связанного персонажа.

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

**Оглушение.**

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

Повторное оглушение в течение получаса = тяжелое ранение.

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

**Связывание.**

Связанный персонаж не может самостоятельно передвигаться и использовать оружие.

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

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

**Обыск.**

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

# Заметка по игровым ценностям (Экономика)

В Мельхендорфе в ходу множество материальных ценностей, их список мы приведем ниже, а начнем с основ.

Город собрал урожай, сделал запасы и готовится к зиме.

В городе есть амбары, в которых хранятся Припасы - экономический ресурс, который легко пустить на многие нужды, он будет первой мишенью насланных бед и классических диверсий (подожоги и погромы).

То, как город переживет будущую зиму, зависит от того, сколько припасов удастся сохранить. На старте игры свита герцога контролирует самый большой амбар - городской запас. Каждая семья имеет свой амбар, и делиться ли добром - их личный выбор. Припасы - ресурс конечный. То, что будет у города и семей на старте - это основная часть того, что будет доступно. Немного припасов можно найти в лесу, получить в ходе игровых событий или купить (цена вас не обрадует), но в масштабах города - это капля в море.

Припасы как фарш, они легко могут превратиться для вас в решение проблемы, микроресурсы и тд, но обратно не крутятся.

Самые зажиточные горожане и приезжие имеют при себе монеты Вютембергского двора, проще говоря - серебро.

Серебро универсально, на него можно купить все, включая Припасы. Серебро - самый универсальный ресурс, который можно обменять на все - но купить за серебро ощутимо дороже, чем найти в лесу или выменять у других горожан.

На игре будет присутствовать Лавка Торговцев (Игротехническая). В ней можно поменять свое серебро и припасы на другие блага. Курс для понимания прилагаем.

За Серебро:

Припас - 5 серебра.

алхимическая трава - 1 серебра за обычную, редкие и уникальные дороже.

Ремесленное сырье - 2 серебра.

За припасы:

1 ремесленное сырье - 1 припас (Грабеж(!))

## Список всех материальных благ:

**Припасы.**

Выглядит как набитый мешок.

Экономический ресурс, которого много на старте и будет становиться все меньше, от него зависит “хеппиэнд” города в суровую зиму.

**Серебро.**

Выглядит как монета.

Валюта. Универсальный экономический ресурс, который ценен и облегчит вам жизнь и торговлю.

**Сырье.**

Три вида: металлические шарики/куски, небольшая дощечка, пучок цветных проволок.

Ремесленный ресурс, из которого мастеровые будут изготавливать детали для своей модели.

**Детали.**

Три вида: выплавленные из металла формы, плетение из проволоки или фигуры, выпиленные из тонкой дощечки. Все три с наклеенным маркером.

Ремесленный ресурс, из которого мастеровые могут создать улучшение для зданий или отремонтировать пострадавшие строения.

**Сертификат улучшения.**

Выглядит как чип А5.

Готовое улучшение. Пока не приклеено к конкретному зданию - отчуждаемо и побираемо. На сертификате указано, что именно делает улучшение и на какой вид зданий рассчитано. Если такой попал к вам в руки - можете найти мастерового и приделать улучшение на любое здание соответствующего типа.

**Предметы роскоши.**

Выглядит как предмет с чипом. В редких случаях - просто чип.

Обычно это изделие создано мастеровыми для различных сюжетов. В остальном - просто дорогой и редкий предмет.

**Алхимические травы.**

Выглядят как лист бумаги размером с игральную карту, сложенный вдвое. Может быть с открытым лепестком или всеми закрытыми. (Подробнее в открытых правилах по алхимии).

Алхимический ресурс. НЕЛЬЗЯ открывать лепестки самому.

**Зелья.**

Выглядят как склянка с чипом (иногда двумя), наклеенными в закрытую.

Чтобы использовать, его надо выпить (отыграть, физически лучше не пить), после этого посмотреть цветной чип, затем белый. Подробнее в правилах по алхимии.

**Особые предметы.**

Выглядит как предмет с чипом.

Это могут быть артефакты, отличные инструменты и так далее. Предметы, обладающие особыми свойствами или помогающие в моделях. Иногда чип будет со скрытой частью и указанием, когда и как его открыть (подробнее в Общих Моделях)

**Свитки:**

Выглядит как крафтовая бумага, свернутая в трубочку и перевязанная лентой. Будет показан на параде.

Это что-то СТРАШНОЕ и НЕПОНЯТНОЕ. Те, кто такое имеют или держат - точно плохие люди. Развязывать или смотреть внутреннее содержимое запрещено.

# Мистика. Общие правила.

Каждый житель Мельхендорфа знает, а приезжие очень скоро поймут, что магия реальна и опасна. Про добрую магию много говорят, но редко видят, а вот злая встречается с завидной регулярностью. Ведьма насылает порчу, пошептав над своим котлом, колдун обращает в воронов тех, кто косо на него посмотрел, а трактирщик по ночам разбавляет пиво. Нет, это не магия, просто почувствуйте уровень зла.

**Жетон Магии.**

Магия на нашей игре будет работать следующим образом. Среди игроков и эпизодических ролей Воображаемых Друзей будут встречаться персонажи, способные колдовать. Вы не встретите персонажа, который кинет в вас файерболом или внезапно объявит, что все умерли. Волшебство у нас носит скорее мистический характер и выражается в порчах, отсроченных проклятиях и различных непрямых воздействиях на город и жителей. Поэтому большая часть магии будет передаваться игротехниками. Но могут быть исключения. Во всех случаях воздействия на вас магии игротехник или игрок показывает вам жетон магии. (Как он выглядит, покажем на параде). Когда этот жетон поднят над головой, все взаимодействия прекращаются, мы внимательно слушаем этого человека и верим всему, что он говорит.

**Сглаз и заговор.**

Каждый колдующий персонаж может и, вероятно, будет делать следующее. Когда вы готовитесь тянуть черный или белый камень из мешка в рамках любой модели, где это используется, вам могут показать жетон магии (не поднимая его над головой, а так, что его увидите только вы) и сказать, сколько черных или белых камней добросить в мешок. Игнорировать это нельзя, передумать тянуть - уже поздно.

**Свитки.**

Для колдовства ведьмы и чародеи используют свитки. Выглядят они как свернутые в рулон листы крафтовой бумаги, перевязанные лентой. Открывать их запрещено. Если вы видите у кого-то такой свиток, этот человек точно замешан в чем-то темном. А уж если вы видите, как кто-то в нем пишет - это точно колдун.

После этого у вас или горожан, которым вы это расскажете, может возникнуть закономерное желание - взять вилы, собрать побольше дров и пойти разобраться с этим исчадием. Плохие новости для персонажей, но хорошие для игроков: не все так просто. Убийство волшебного существа - это отдельный пласт игры. Вот как в него играть.

**Правильный способ убийства.**

Каждый такой персонаж уникален. И у каждого из них есть уникальный способ его правильного убийства. Сбор информации об этом, нужных предметов и проведение соответствующих ритуалов - это целый вектор игры для тех, кто хочет побыть охотником на ведьм.

Пример: к Карлу прибегает племянник и рассказывает, что фрау Беккер пыталась запечь его в пироге. Карл удивлен, но доказательств у него нет. Когда фрау Беккер покидает свой дом, Карл проникает туда. Он обнаруживает, что весь дом увешан гирляндами из лаванды, и это кажется ему странным. Он идет к мудрецам. Мудрец №1 рассказывает, что лаванда скрывает гнилостный запах жилища Ведьмы. Мудрец №2 говорит, что убить Ведьму можно только если пленить ее фамильяра-кота, а после сжечь ее в собственном доме. Карл замечает, что один из детей - внук фрау Беккер - ведет себя как кот. Он понимает, что это и есть фамильяр, ловит этого кота, запирает ведьму в доме и поджигает. Хэппи энд, Карлу удалось убить добрую булочницу.

А вот что было бы, если бы Карл поступил иначе и просто пришел к старушке с мечом:

**Предсмертное проклятие.**

Каждый игровой волшебный персонаж обладает очень мощным предсмертным проклятием, которое активируется, если он был убит неправильно. Проклятие затронет весь город, и любое зло, которое мог бы сотворить этот персонаж при жизни, с ним не сравнится. Мы не делаем таких персонажей бессмертными, но хотим, чтобы охота на них была интересным сказочным сюжетом, а не поножовщиной в подворотне.

Магия в игре призвана приумножать интересные события и сюжеты, и играть в это можно как противодействуя, так и воплощая темные замыслы.

# Ремесло. Общие правила.

В Мельхендорфе много хороших мастеровых. Из-под их молота и долота выходят самые искусные предметы, а их труд помогает всему городу и другим специалистам в частности.

Что следует знать горожанам и приезжим о ремеслах?

Во-первых, на нашей игре есть 3 вида ремесленного сырья и соответственно три вида обработки. Это **металл для кузнечного дела, доски для столярного и детали для произведений искусства и сложных механизмов** (для простоты будем называть это Искусство).

Каждый ремесленник на игре может обрабатывать любое сырье (имеет доступ ко всем трем видам ремесла) и создавать любые предметы и улучшения.

Что дает ремесло?

Ремесло - это ассистирующая модель, которая помогает другим моделям и участвует в сюжетах.

**Строения:**

В городе присутствуют несколько (+-10) строений: госпитали, алхимические лавки, амбары и, собственно, мастерские. Каждое из этих строений может быть улучшено с помощью ремесла. Кроме того, злые силы и злонамеренные персонажи могут вредить строениям и устраивать в них погромы, поджоги и тд. Это тоже исправляют ремесленники.

**Предметы:**

Мастеровые могут создавать уникальные предметы, которые сами по себе не несут никакой выгоды (кроме радости созидания), но могут быть востребованы в разных сюжетах. Также время от времени разные диковинки требуются ко двору Герцога, и это шанс мастеровых подзаработать и прославиться.

**Из чего состоит ремесло.**

Ремесло использует следующие объекты:

Сырье, детали, сертификаты улучшений и особые предметы.

**Сырье:**

3 вида сырья, которые вы можете покупать или находить в окрестностях Мельхендорфа. Само сырье еще не готово к использованию в модели и может быть обработано (физически, по жизни) только ремесленником в своей мастерской:

- Свинцовые шарики, которые будут переплавлены в различные формы.

- Деревянные дощечки, из которых будут выпилены разные фигуры.

- Пучки проволоки, которые будут сплетены в особые плетения.

**Детали:**

Детальки - это разные формы и фигуры, которые получились в процессе “крафта” и уже готовы к использованию в улучшениях и предметах. Все детали имеют метку качества. Если к вам в руки попала деталь - не снимайте с нее метку.

**Улучшения:**

Сертификат улучшения - это лист а5, в котором сказано, на какое здание можно его прикрепить и что оно делает. Пока сертификат не прикреплен к зданию, он отчуждаем и побираем. Как только мастеровой “установил” улучшение, оно неотчуждаемо. Т.е. со зданий сертификаты срывать нельзя(!)

**Предметы:**

Особые предметы - это, как правило, предмет и чип на нем. Это обычный игровой объект, он побираем, отчуждаем и тд. Может использоваться для демонстрации статуса, а также в сюжетах.

# Алхимия. Общие правила.

Алхимия, травничество, зельеварение - разные название одного процесса - создания зелий, которые облегчают (или наоборот) жизнь жителей Мельхендорфа.

Алхимия использует следующие игровые ценности: чипы травок и зелья.

Для не-алхимиков важно знать, как они выглядят и используются.

**Чип травы** выглядит как сложенный вдвое лист размером с игральную карту, где с одной стороны нарисован цветок, а с другой 4 “лепестка” закрыты от посторонних глаз степлером. На каждом лепестке - символ. Открытие чипа - это модель получения из него полезных свойств. Как это делать - знают алхимики. В редких случаях то, как вскрывать отдельные поля, могут знать мудрецы (обычно это обряды и сюжетные действия).

**ВАЖНО: Вскрывать чип нельзя.** Это можно сделать только с помощью алхимика в его лавке, или если мудрец/сюжет/события ЯВНО говорят вскрыть конкретное поле конкретной травы в конкретной ситуации.

Пример:

Марта нашла ромашку (чип), на нем - неизвестные символы. Один из этих символов - знак вопроса. Это - общий маркер всех действий, в которых участвуют обряды и таинственное. Дед Вильден (мудрец-травник) в общении с Мартой рассказывает ей, что не может вылечить внука, но если прошептать особые слова над ромашкой на середине пруда, то этот заговоренный цветок он сможет заварить и сделать из него отвар.

Марта уточняет, открывает ли это действие “тайное” поле у ромашки?. Дед говорит, что да. Марта идет (плывет) на середину пруда. Говорит тайные слова и открывает закрытое поле со знаком вопроса. Под ним - алхимический символ, который ничего не скажет Марте, но сваренное из такой травы зелье - может помочь внуку Вильдена.

**Зелья.**

Это - производная часть алхимии, которая используется повсеместно и свободно.

Правила использования:

Зелье - это склянка, к которой приклеен 1 или 2 чипа:

Белый чип. Он есть на всех зельях, это - основной эффект, который вы узнаете, когда выпьете.

Чип на цветной бумаге. Это побочное воздействие зелья, он может быть, а может не быть. Он открывается ДО белого и читается сначала.

Зелья нельзя подлить, подмешать, намазать на оружие и тд. Зелье пьется добровольно или вливается в недееспособного персонажа.

При этом вы можете не знать, что именно пьете. Поэтому есть шанс быть отравленным или получить не тот эффект, который красуется на бирке (красивая бумажечка, которую делает сам алхимик, чтобы не запутаться в своих склянках).

Не все зелья одинаково полезны.

Некоторые снадобья или побочные эффекты будут иметь в начале описания эффекта тег ЯД

Если вы выпили Яд (или были отравлены злой магией, вкусным яблоком, или еще тысячей способов получили данный чип), вы рисуете у себя на руке символы, которые указаны сразу после тега ЯД.

Это - симптомы, которые не обязательно отыгрывать, но именно по ним Алхимики поймут, как вас от этого отравления лечить.

Существуют зелья, которые помогают от любого яда, но чаще всего вам будут собирать уникальный антидот.

Пример:

Фред думает, что пьет зелье концентрации, но алхимик что-то перепутал (а может и наоборот) и в руки Фреду попала склянка с Крысиным ядом.

Фред выпивает зелье и открывает чип. Там он видит:

“ЯД! Симптомы: (три алхимических символа). Вы не можете бегать и сражаться. Любое ранение для вас сразу тяжелое. +3 черных камня в операции на вас.”

Фред звучно ругается, рисует на себе три символа (чем-то, что будет легко смыть, разумеется). И идет к алхимику, жаловаться на жизнь. Алхимик, увидев отравленного, внимательно изучает символы. И, если он их понял и у него есть необходимые травы под рукой, отводит Фреда к себе в Лавку, мешает противоядие и поит Фреда. После чего сообщает отравленному “Яд выведен, можешь стирать символы. Все прошло.”

**Еще раз кратко:**

выпили зелье с тегом ЯД или открыли любой чип, где есть этот тег.

Нарисовали на себя от 1 до 5 символов.

Отыгрываете эффекты яда и принимаете на себя все игротехнические последствия, указанные в чипе.

Ищите алхимика, который поймет, как по символам сварить антидот. Алхимики знают, им верить, звать игротехников не нужно.

Исцеляетесь от яда, когда вам скажет алхимик или когда закончится эффект яда.

# Общие модели.

## Общее правило всех моделей.

На нашей игре многие модели будут иметь общую механику - вытяни черный или белый камень из мешка.

Белый всегда означает, что все хорошо и успешно, черный - есть осложнения.

На итоговое количество камней обоих цветов в каждой модели влияет разное, но как правило: место, зелья, особые способности персонажей, а также действия игроков и события в этот момент.

Персонажи могут иметь или получить от зелий/квестов/событий (а также проклятий и других негативных ситуаций) особенность, меняющую количество камней. Это относится к любой модели, где есть такая механика, если сам эффект не говорит, что он относится только к конкретной модели.

Пример: Особенность "Удача: +1 белый камень" - это будет относиться к любому случаю, когда носитель тянет камень.

Зелье "Анастезия: +2 белых камня, когда вас оперируют" - это будет работать только в модели медицины, когда выпивший - пациент.

## Кулачный бой.

Предположим, вас раздражает ваш сосед (ну а кого, собственно, нет?). Как с детства вы с ним дрались, так и вырос он пренеприятнейшим человеком. Наглый, склочный, пиво ваше пролил. Еще и высказывается тут в ироническом ключе про вашу семью. Но все же - он ваш сосед. Ваша жена приходится его тетушке троюродной сестрой. Ваш сын повадился ходить к его дочери. Когда из леса волки полезут - этот тип рядом с вами на них пойдет. Короче говоря, хватать меч - не вариант. Однако что-то ведь делать надо? Для таких случаев мы предлагаем вам модель кулачного боя.

Все кулачные бои будут происходить 1 на 1 без использования оружия. Для того, чтобы вызвать обидчика на мордобой, необходимо поднять вверх кулак и сказать фразу, которая ЯВНО и однозначно трактуется как вызов на кулачный бой. Например: “Иди сюда, морду начищу”, “Пошли кулаками чесать” “Сэр, сейчас вы на себе узнаете, как боксируют в Сорбонне”. Отказаться от драки нельзя, но можно достать оружие, что не запрещается, но порицается.

Для моделирования рукопашного боя используется система “пятнашек” - лёгких касаний противника плоской стороной ладони. Участники в начале боя и после каждого попадания расходятся на расстояние вытянутых рук, касаясь пальцами друг друга, затем пытаются попасть ладонью по поражаемым зонам друг друга. **Поражаемая зона - шорты-майка (руки до локтя, ноги до колена) за исключением головы, паха, и груди для девушек.**

Участники сражаются до двух попаданий, после каждого попавший отыгрывает удар в замедленном действии, а получивший отыгрывает его получение.

После второго попадания по одному игроку он падает в состояние “Оглушения”.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: осторожнее с ногтями, они источник травм в этой модели, рекомендуем вступать в бой с подстриженными ногтями или в перчатках.

Уточнения:

- Обоюдные попадания не считаются. Не уверены, были ли обоюдка - она была.

- Могут встретиться особо крепкие персонажи, не падающие после второго попадания. Они об этом знают, и должны обозначить это фразой вроде “меня так просто не возьмешь”.

- Если кто-то из участников в любой момент достал оружие - драка прекращается. Это не запрещено, но порицается обществом.

- Если вмешался кто-то третий с оружием - драка прекращается.

- Драку можно завершить в любой момент по обоюдному согласию.

- Повреждения из одной драки не переходят в другую.

- Кроме статуса “оглушен” у проигравшего драку - больше никаких последствий и ранений драка не несет.

- Драться на кулаках можно с детьми. Дети могут драться между собой.

## Методы отлова детей.

В каждом фентезийном мире есть свои авторские допущения. И вот одно из наших: дети слушаются взрослых. Конечно, не всегда, но по крайней мере в рамках следующей модели. Представляем вам Модель Отлова Детей.

Предположим, вам надо поговорить с ребенком, который убегает с вашей вещью в руках, или только что был застукан за чем-то нежелательным, или просто притормозить ребенка, который почему-то взаимодействовать с вами не хочет. В этом случае вы используете волшебную фразу: “А ну стой, зараза/ паршивец / иное соответствующее обращение!”. (Должно быть однозначно ясно, к какому именно ребенку вы обращаетесь. Обратитесь к нему по имени или четкому внешнему признаку. “Джозеф! А ну стой, паршивец!”, “А ну стой, зараза в зеленом капюшоне!”). Услышав ее, ребенок останавливается и подходит к вам. При этом, пока он до вас идет, ничто не мешает ему передавать что-то своим сообщникам или кричать, что его похищают.

Далее вы играете с ним в чет-нечет. (Один играющий выбирает чёт, другой нечет. Первым выбирает ребенок.

На счёт "три!" оба играющих выбрасывают произвольное количество пальцев на одной из рук: от одного до пяти. Подсчитывается общее количество (у тебя три, у меня три - вместе шесть), выиграл тот, кто угадал - выпадет чёт или нечет.)

Если вы выиграли - ребенок переходит в ваше распоряжение, пока вы держите свою руку у него на плече. Вы можете отвести его куда-то, связать, оглушить, прочитать лекцию о подобающем поведении и так далее на ваше усмотрение.

Если ребенок выигрывает - он сбегает. Сразу же предпринимать следующую попытку отлова вам или вашим спутникам нельзя.

У родителей ребенка против него в этой модели преимущество. Чтобы сбежать, ребенку надо выиграть 2 раза подряд.

## Что значит Знак Вопроса.

В игре в разных случаях будет встречаться один и тот же маркер - Знак Вопроса. (Когда мы его нарисуем красиво, приложим сюда)

Он будет встречаться на травах, на странных предметах, на проклятых зданиях или людях.

Во всех случаях он обозначает одно - требуется помощь мудреца. Кто-то из них будет знать, как поступить в этой ситуации.

Они вам расскажут, как открыть в траве особые свойства, как снять порчу именно в этом случае, как пробудить зачарованную вещицу.

Если знак вопроса скрывает закрытое поле - его можно открыть ТОЛЬКО после того, как вы сделали то, что вам подсказал мудрец.

То же самое с порчей и другими негативными эффектами - знак вопроса - это действие, которое надо сделать, чтобы ее снять.

Возможно, вы не очень хороший человек, а возможно, вас обидели не очень хорошие люди. Вы решили отомстить, и отомстить так, чтобы обидчик надолго запомнил, что надо быть добрее. Короче говоря, вы решили лишить его части нажитого.

Есть два варианта того, как можно навредить строениям: поджоги и погромы.

## Поджог:

Поджигать можно только чипованные здания (Амбары, госпитали, лавки и мастерские)

Чтобы поджечь что-то, надо намотать с внешней стороны этого здания (на опоры, крышу, окна и тд) 3 отреза красной ленты длинной от 1 до 2 метров. Наматывать можно сколь угодно сложно (запутывая слои и тд), но запрещено вязать узлы. Каждая лента находится на расстоянии минимум двух шагов друг от друга.

Лента завозится игроками. Если ленты нет, но очень хочется что-то поджечь - подойдите на мастерку, выделим.

Если вы видите, как кто-то мотает ленту - он точно пытается поджечь дом. Мешать или помочь - это ваш выбор =)

Как только ленты навязана, поджигатель, его сообщники или приглашенный заранее игротех начинают громко орать “БЕДА! ОГОНЬ! Горит амбар/госпиталь/лавка”!

ЗАПРЕЩЕНО орать “ПОЖАР” или “ГОРИМ” - это явные маркеры чрезвычайного положения на полигоне, эти слова для модельки не используем!

После того, как начались крики, заранее припасенный или прибежавший на крик игротех (если не прибежал - плохо орете, штаб игротехов в зоне видимости и слышимости городских строений) засекает 5 минут, после чего здание считается пострадавшим от пожара.

Если после минуты на таймере, кто-то заходит в здание (или находится там), игротехник сообщит, что они получили легкие ранения. После третьей минуты все внутри получают тяжелое ранение. По истечении 5 минут - все внутри умирают.

Чтобы потушить здание, если все же имущество вам ценнее прекрасного зрелища, требуется отвязать ленты от дома по следующему правилу:

Каждую ленту требуется отвязывать минимум вдвоем, без использования каких-либо инструментов (только руками). Пока двое заняты одной лентой, они не могут приступать к следующей. Если на ленте обнаружен узел - сообщите игротеху, он срежет узел и вы продолжите разматывать. Т.е. 6 человек пожарной команды эффективнее всего справятся с задачей, но есть нюанс:

После окончания тушения, вне зависимости от результата, все участвующие в процессе подходят к игротехнику и тянут белый или черный камень, чтобы определить, пострадали они или нет (пронесло или легкое ранение).

Так что чем больше пожарных, тем больше теоретических раненых.

После окончания пожара игротехник забирает часть материальных ресурсов из здания, они считаются уничтоженными (даже если здание сгорело, сгинут в огне не все вещи, чему-то может повезти). Кроме того, он прикрепляет на здание чип дефекта, который зависит от типа здания и того, успели ли его потушить. На чипе указано, как ремесленники могут исправить этот дефект здания.

P.s. дети могут участвовать в поджоге и тушении.

## Погромы.

Если вы решили “немного пошалить” в чужом строении и разнести его к черту, вот как это сделать:

Громить можно только чипованные здания (амбары, госпитали, лавки и мастерские).

Чтобы устроить погром, вы должны находиться внутри и начать сильно ШУМЕТЬ. Да. Погром отыгрывается аритмичными ударами в барабан, бубен, кастрюлю или схожие по шумоэффекту объекты. Вы должны бить и шуметь 2 минуты и до прихода игротехника (что произойдет позже), можете позвать его заранее. Если стучите, а игротехник не приходит - плохо стараетесь, стучите громче.

Если своего очень шумного объекта нет, на мастерке будет дежурный тамбурин для погромов.

Уточнение: вы шумите 2 минуты, засекаете сами. Если к окончанию двух минут игротех рядом, сообщаете “УХ, разгромил!” или что-то подобное. Если к окончанию двух минуты игротеха нет, шумите до его прихода, и как увидите - сразу сообщаете об окончании процесса.

Если вы слышите аритмичные удары, скорее всего что-то рядом с вами громят, можете вмешаться.

Погромщик обязан прерваться, если его вызвали на мордобой (или отмахнуться оружием), или когда он станет тяжелораненным. Во всех остальных случаях отказываться от погрома не обязательно.

Да, вариант бить в стоящую кастрюлю половником и отмахиваться от пытающихся вам помешать топором - рабочая схема.

Если громит ребенок, он прерывается, когда его начинают “отлавливать” вне зависимости от того, поймают или он сбежит.

После погрома игротехник заберет часть материальных ресурсов (они считаются уничтоженными) и повесит на здание чип дефекта, который зависит от типа здания и того, закончил ли дебошир громить здание.

Людям погром не угрожает.

P.s. дети могут участвовать в погроме или пытаться вызвать погромщика на кулачный бой.

## Откуда берутся дети.

Игровой секс происходит только по согласию всех участников и моделируется тем, что игроки рисуют на руках партнера, на участках от кисти до плеча, узоры.

Узоры передают то, что думает и испытывает ваш персонаж к своему партнеру. Выразить это можно каким угодно способом – от сюжетной картины до абстрактного рисунка, на усмотрение игроков.

По обоюдной договоренности рисовать можно также и на других участках тела. На лице рисовать такие узоры нежелательно.

По окончании действия краску можно как стереть, так и оставить на память – мы оставляем это на усмотрение игрока.

Чем рисовать, остается ответственностью игроков, помните, не всё стирается одинаково легко.

## Факелы.

В некоторых случаях вам может понадобиться Факел.

Факелом в рамках игры является любая палка, на которую намотаны красные ленты. Для создания факелов не нужно тратить ресурсы или привлекать ремесленников. Нашли палку, намотали ленты - готово. Вы молодец, у вас есть Факел. Ленты и палки готовятся игроками.

## Секретики.

В Мельхендорфе много разных секретов.

Но у взрослых и серьезных жителей секреты обычно страшные, а у детей так… Секретики.

В пространстве игры вы можете обнаружить конверты, свертки , записки со следующим символом (цифры квадратом):

1 2

3 4

ВАЖНО! Вы не можете их брать, перемещать, забирать и тд. Даже если вы нашли такой у себя дома, под порогом или за своим горном.

Это Детские секретики. Взаимодействовать с такими объектами могут только дети. Как - они сами знают.