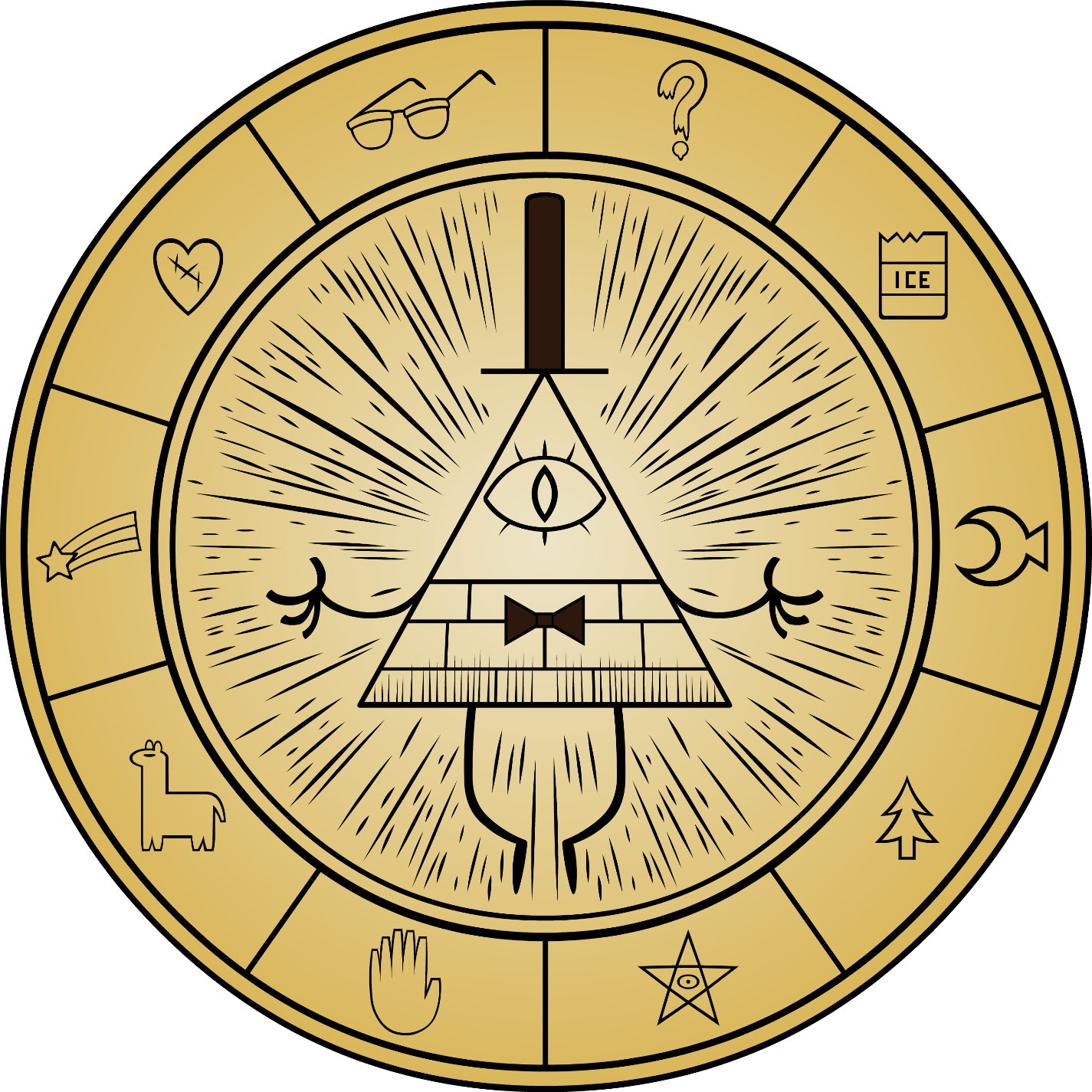
Правила



ПРИ «Тайны Гравити Фолз» 2019

**Услуги**

Терминология в данной модели:

Товары – материальные ценности

Услуги – любая деятельность, либо мероприятие или выгода, которую одна сторона может предложить другой, в том числе безвозмездную передачу товара.

1. Каждый персонаж имеет возможность оказывать и получать услуги.
2. В случае, если услуга оказывается не на безвозмездной основе, и в плату за услугу не получено товаров или услуг “на месте”, персонаж оказавший услугу может получить обязательство в виде чека на услугу или товар, воспользоваться которым сможет в дальнейшем.
3. Чек является документом, подтверждающим обязательства одного персонажа перед другим.
4. Отказ от исполнения взятого обязательства является правонарушением и влечёт наказание в соответствии со сводом законов Гравити Фоллз. Все возражения рассматриваются в суде.
5. Чек может быть **открытый**, на некую услугу, озвученную позже, которую обе стороны (или суд) сочтут адекватной. Или **закрытый**, на конкретную услугу и условия её исполнения, в этом случае соразмерность не важна.
6. Также есть особый вид чека “**на предъявителя**”, такой чек выписывается на специальном бланке, он всегда должен быть “закрытым”, но в нём есть только имя персонажа, выписавшего чек. Такие чеки являются предметом в игре и могут быть переданы/украдены/куплены и использованы любым персонажем. Несовершеннолетний житель ГФ не может выписывать чеки “на предъявителя”.
7. В чеке указаны: имена сторон (в чеке на предъявителя только имя выписавшего чек) и за какой товар или услугу чек выписывается, подпись берущего обязательства, также, если чек закрытый, в нём указываться ответная услуга и обстоятельства её выполнения.
8. Чек является физическим выражением обязательств и не может быть передан или украден, чек полностью не побираемый предмет, также нельзя прочитать при обыске, но может быть показан добровольно, исключением является чек “на предъявителя”, он является обычным предметом в игре.
9. Несовершеннолетние жители ГФ могут быть в судебном порядке освобождены от исполнения обязательств по открытому чеку, в случае если опекун и судья признают требования держателя чека неадекватными.
10. Чек может быть обжалован и аннулирован в судебном порядке, если будет доказано, что персонажа, выдавшего чек, шантажировали или заставили подписать чек против его воли другими средствами.
11. Если ответная услуга значительно меньше/больше первой, может быть выписан чек второго порядка “на сдачу”.
12. После выполнения всех условий услуги чек возвращается, не возвращать чек в случае недобросовестного оказания услуги нельзя, но можно заявить в полицию о мошенничестве или подать иск в суд (или жестоко мстить, это мы никак не запретим).

Техническая часть:

Каждый персонаж получает чековую книжку с уникальным номером.

Образец чека:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №\* | Имя владельца чековой книжки | Лого МГ/печать мастера |
| Имя получателя чека и номер его чековой книжки/”чек на предъявителя” | | |
| За какой товар или услугу выдан чек | | |
| Что (где/как/когда) должен сделать должник/”открытый чек” | | |
| Дата, время и подпись | | |

\*номер совпадает с номером аусвайса

**Правила по науке, ритуалистике, алхимии и крафту**

**(НРАК)**

Чтобы не плодить сущности и избежать нагромождения трудночитаемых правил, мы объединили в одну модель науку, алхимию и ритуалистику, а также связанный с ними крафт. Далее в тексте НРАК.

**Общие понятия**

Игровой предмет: Это предмет, имеющий чип “предмет в игре”. Он побираем, его можно украсть, продать. Игровой предмет можно вывести из игры уничтожив. Для этого не обязательно уничтожать реальную вещь, достаточно сорвать чип “предмет в игре”, предварительно отыграв уничтожение. Помните, что она может быть дорога её владельцу. Мы не рекомендуем привозить действительно ценные для вас вещи, так как даже при должной ответственности всех игроков, они могут быть потеряны или безнадежно испорчены.

Крафт: это создание зелий и артефактов, а также проведение ритуалов при помощи инструментов и с использованием ингредиентов по имеющимся рецептам. Без рецепта крафт невозможен.

Дневники: Каждый персонаж, решивший заняться НРАК, должен иметь дневник (научный журнал/спеллбук etc). Да, примерно как у Стэнфорда Пайнса. Ведение дневника остаётся на совести игрока, но кроме обычных записей в дневнике также мастерами фиксируются рецепты, необходимые для крафта.

Рецепты: Рецептом является лист дневника прочипованный мастером, содержащий инструкции для крафта. В рецепте могут содержаться не все данные, он может частично быть написан невидимыми чернилами или зашифрован. Понятны для всех должны быть лишь название рецепта и его тип (зелье/артефакт/ритуал). На рецепте ставится мастерская печать и чип “предмет в игре”. Лист с зачипованным рецептом является самостоятельным предметом и может быть использован отдельно от дневника.

Ингредиенты: Ингредиентами могут являться все игровые предметы: побираемые предметы, имеющее маркер “предмет в игре”, в том числе инструменты, рецепты, артефакты и даже дневники. Ингредиенты расходуются (отдаются мастеру) при проведении ритуала и создании зелья. При крафте артефакта ингредиенты могут, в зависимости от рецептуры, или потратиться, или стать частью артефакта. В случае, если предмет стал частью артефакта, он может быть получен обратно при разборе артефакта на составляющие. Для того, чтобы ингредиент стал частью артефакта, он должен физически быть встроен в артефакт (приклеен, вставлен, спрятан внутри etc).

Инструменты: это игровые предметы, которые необходимы для крафта или ритуала, но не расходуются и не становятся частью артефакта (хотя свечи или свитки, например, могут сгореть за время ритуала). Инструментом, как и ингредиентом, может являться любой игровой предмет. До игры учёным, алхимикам и оккультистам будут выданы списки инструментов, рекомендованных для их деятельности.

Условия: это дополнительные требования для успешного крафта. Это может быть пентаграмма на полу, время суток, пол или возраст участников, хоровое пение или полная тишина. Также к условиям относятся алхимические действия, например – кипячение или выпаривание, для них может использоваться оборудование, не являющееся предметом в игре, следовательно, не побираемое.

Артефакты: это предметы, обладающие самостоятельными игровыми свойствами, не обязательно сверхъестественными, например – тазер (нёрф пистолет) является артефактом. Артефакт имеет сертификат, в котором прописаны все его воздействия и механика работы. Артефакт может быть разобран на составляющие (если он не монолитен, как уменьшающе-увеличивающий камень), при этом артефакт будет уничтожен и собрать его обратно без рецепта невозможно.

Для каждого артефакта в сертификате указаны его номер, название, свойства и особенности их применения. Сертификат крепится непосредственно на артефакт. Если артефакт слишком мал, то свойства артефакта описываются на отдельном сертификате, а на артефакте остаются только номер и название.

Мы понимаем, что привезённые игроками артефакты могут представлять для них большую ценность, поэтому допускаем возможножность сделать некоторые игровые предметы не побираемыми. Не побираемым может быть только артефакт. Такие артефакты нельзя использовать в крафте и модернизировать, так как ингредиенты не могут становиться не побираемыми. Отобрать такой артефакт у владельца всё же возможно, для этого вместо самого предмета можно забрать сертификат артефакта. Этот сертификат можно использовать вместе с аналогичным предметом, имеющимся у нового владельца, подходящим под ТТХ артефакта.

Для использования артефакта, новообретённое “тело” артефакта должно быть прочиповано мастером.

Пример: “скалка, оживляющая круглые мучные изделия” может быть переклеена на любую другую скалку, а “оглушающий надувной молоток” на стальную кувалду не может быть переклеен, она не подходит по соображениям безопасности.

Зелья: это расходуемые предметы (жидкости/порошки/пирожные etc), обладающие самостоятельными игровыми свойствами. Зелье имеет сертификат, в котором прописаны все его воздействия и механика работы. Зельем может являться как продукт работы алхимика, так и другие игровые предметы, например – ягоды и грибы, произрастающие в лесу. Все зелья одноразовые вне зависимости от принципа действия и расходуются сразу при использовании.

Для изготовления зелий может понадобиться некоторый набор специализированных инструментов, их список будет выложен с финальной версией правил.

Ритуалы: Проведение ритуалов позволяет напрямую взаимодействовать со сверхъестественным. Для проведения ритуала необходим рецепт. При проведении ритуала могут потребоваться ингредиенты, инструменты, иногда артефакты и соблюдение условий. Для успешного проведения большинства ритуалов необходимо присутствие мастера, для некоторых оно просто желательно.

Наука: Изучение свойств игровых предметов и ритуалов.

На чипе любого игрового предмета (кроме не побираемых артефактов, не участвующих в крафте) могут быть нарисованы пиктограммы, обозначающие какое-либо свойство предмета. Несколько одинаковых пиктограмм указывают на более сильное проявление свойства. Учёным известны значения большинства пиктограмм, значения остальных могут быть найдены в процессе игры. Некоторые пиктограммы могут оказаться интуитивно понятны, другие лишь будут вводить в заблуждение. Выяснив значение пиктограмм и их взаимодействия между собой, можно составить новые комбинации для создания собственных рецептов, или замены какого-то ингредиента в имеющемся рецепте.

Иногда, вместо пиктограмм, на чипе нарисованы знаки вопросов, тогда для выяснения типа свойства нужно провести эксперимент. Эксперимент необходимо продумать, записать его описание в дневник, попробовать провести и предоставить на рассмотрение мастеру по науке либо его заместителю.

Создание новых рецептов: Для создания собственного рецепта необходимо разработать схему работы, которая содержит чертёж и описание процесса изготовления (проведения) и действия артефакта (зелья/ритуала) и предоставить его мастеру по науке, вместе со всем необходимым для крафта по этому рецепту (необходимо предоставить не только ингредиенты и инструменты, но и выполнить условия, указанные в вашем рецепте). После сбора всех необходимых частей и проведения всех необходимых действий, мастером по науке (или его помощником) рецепт признаётся рабочим или нерабочим. Если новый рецепт признаётся рабочим, то мастер его чипует и дальше рецепт работает также как любой другой. Результатом удачного испытания будет создание искомого артефакта/зелья/успешное проведение ритуала. Если же предложенная схема не состоятельна, рецепт будет отправлен на доработку, при этом некоторые ингредиенты могут потратиться, также мастер сообщит результаты проведённого испытания, которые могут помочь при доработке рецепта.  
  
Копирование рецептов: чтобы получить работающую копию имеющегося рецепта, его нужно скопировать в свой дневник без каких-либо изменений, при попытке копирования рецепта персонаж теряет один хит рассудка. При первой попытке использования копии рецепта (крафта), его работоспособность проверяет мастер по науке (или его зам) и при соблюдении всех требований, чипует копию как работающий рецепт. В дальнейшем такой рецепт используется также как любой другой. При этом особые свойства рецепта скопированы не будут. Также рецепты могут быть защищены от копирования различными способами, например – шифрованием значимых формул или ритуалом, такой рецепт можно удачно скопировать только обойдя все защитные механизмы.

Для изменения какой-либо составляющей копируемого рецепта, необходимо составить схему работы, как при создании нового рецепта.

Инструменты НРАК

Ниже рекомендации по основным инструментам, которые пригодятся вам в крафте и ритуалах. Конечно не возбраняется привозить и другие инструменты, подходящие под профиль вашего персонажа.

**Инструменты общие**: свечи, зеркала, дневники, нож, ножницы, фольга, любой источник огня, таймер, песочные часы, пишущие принадлежности.

**Инструменты алхимика**: колбы, мензурки, спиртовка, ложка, весы, ступка, пестик, кофемолка или мельница, пульверизатор и всё, что вы считаете необходимым добавить сверх этого. Как у любого порядочного алхимика у вас должны быть свои секреты!

**Инструменты инженера**: молоток, отвертка, плоскогубцы, напильник, проволока, зажим, бумага для чертежей, штангенциркуль, транспортир, гаечный ключ, клеевой пистолет, рулетка, линейка, провода.

**Инструменты менталиста**: краски, уголь, мел, свечи, кадило или любое другое приспособление для окуривания, нож (ритуальный - по желанию), спички (зажигалка), аромалампа, хрустальный шар (или кристалл), иголки, булавки, ткань, нитки, воск, пластилин, холст или бумага для рисования, бенгальские огни.

**Физические взаимодействия.**

На нашей игре все же возможны физические взаимодействия с игроками.

Любое оружие должно пройти допуск у мастеров, о наличии личного вооружения необходимо договориться заранее, иначе вы рискуете остаться на старте без него.

Любое оружие является артефактом с сертификатом (смотри правила по Науке).

Боевой артефакт – любой артефакт, у которого присутствует боевая часть.

Что касается безопасности, берем правила по оружию Вархаммера ФБ и еще мягче, так же можно надувное оружие. Тазеры и дистанционное – на базе не модифицированных нерфов.

***Основные понятия.***

**Оглушение.**

* В состоянии “Оглушен” персонаж теряет сознание (игрок падает как подкошенный). Оглушенный персонаж не может видеть и слышать, что происходит вокруг, а также не способен говорить и передвигаться самостоятельно. Персонаж остается в состоянии “Оглушен” 10 минут.
* Оглушение производится при помощи артефакта, в сертификате которого есть свойство “оглушение”, способом, описанным в сертификате данного артефакта, и использованием вербального маркера “Оглушен”.
* Вывести из состояния оглушения можно самыми обычными методами: легонько похлопать человека по щекам, побрызгать на него водой или любым другим знакомым вам способом.
* Продлить состояние можно повторным оглушением, при этом состояние оглушения будет длиться 10 минут от последнего оглушения.
* После повторного оглушения может выработаться временный иммунитет к оглушению (на усмотрение игрока до одного часа после последнего оглушения).
* Возможна постоянная невосприимчивость к оглушению.

**Связывание**.

* В состоянии “Связан” персонаж не может быстро передвигаться.
* Для того, чтобы лишить связанного персонажа способности передвигаться, необходимо привязать персонажа к неподвижному предмету. К примеру, персонаж, привязанный к перилам дома не имеет возможности перемещаться, в отличии от персонажа, привязанного к стулу.
* Для связывания необходимо накинуть на руки/ноги персонажа веревочные петли.
* Связывание производится с помощью веревки.
* Связать можно только не сопротивляющегося персонажа.
* Прервать состояние можно отыгрышем перерезания/пиления острым предметом веревки самостоятельно в течение 1 минуты, а также другой персонаж может вас освободить, при условии, что его руки свободны.

**Нападение**.

* Нападение - нанесение вреда не угрожающему вам или окружающим существу.
* Нападение производится при помощи артефакта, описанным в сертификате способом.
* Зоной поражения является зона, исключающая из себя голову, шею, область паха, кисти рук и стопы.
* Запрещенной для поражения зоной является зона, включающая в себя голову, шею, область паха.
* Если игрок нанес удар другому игроку в запрещенную зону, то он обязан снять с себя 1 хит разума и прекратить физическое взаимодействие.
* Нанесение вреда не угрожающему вам или окружающим существу снимает 1 желтый или зеленый хит (красные хиты при нападении не снимаются).

**Избиение**.

* В состояние “Избит” персонаж обязан опуститься на землю, обязан снять с себя 1 зеленый или желтый хит разума (при отсутствии зеленых).
* Избитый персонаж в течение 5 минут не способен сопротивляться или передвигаться, может тихо звать на помощь.
* По истечению 5 минут получает психоз “Посттравматическое расстройство”, который излечим только в больнице.
* Психоз “Посттравматическое расстройство” -  персонаж не может пользоваться никакими артефактами и рецептами, сторонится общения с незнакомцами и избегает больших скоплений людей.
* Избиение производится при помощи боевых артефактов, необходимо нанести 10 безответных ударов, одним персонажем или группой, однако персонаж, которому наносят удары, может признать себя избитым и до получения всех ударов.
* Удар должен быть нанесен боевой частью артефакта и **визуально** должен быть убедителен, вряд ли кто-нибудь всерьез оценит нежный шлепок надувной дубинкой как угрозу. Сделайте из простого лупцевания театральное действие, которое должно идти безболезненно для противника, но красиво для зрителя.
* Зоной поражения является зона, исключающую из себя голову, шею, область паха, кисти рук и стопы ног.
* Берегите друг друга и помните о хрупкости человеческого тела.
* Уличенные в опасных действиях для игроков – будут наказаны мастерами.

**Обыск**.

* Обыскать можно только не сопротивляющегося персонажа (добровольно согласен, оглушён, связан etc).
* Необходимо указать место обыска (левый карман брюк, поясная сумочка). После чего обыскиваемый должен выложить все игровые вещи, находящиеся в указанном месте.
* Иные методы обыска, например – обыск по жизни, вы можете проводить по договоренности с обыскиваемым.

**Обыск здания.**

* Производится при возможности персонажа туда проникнуть (правила по замкам и взлому).
* Персонаж может осматривать все, кроме пожизневых вещей.
* Хранить игровые ценности в личных пожизневых вещах запрещено.
* Все личные пожизневые вещи необходимо убрать из видимости, складывать рекомендуем в коробки, сумки или даже в отдельный шкаф, на котором оставлять записку “личные вещи”.
* Запирать пожизневыми замками места хранения личных вещей можно.

**Окончание истории персонажа.**

* Вы безусловно имеете на это право.
* Сообщите о намерении мастерам.
* Сделайте это красиво, так чтобы вас запомнили.
* Если вы считаете, что история вашего персонажа логически завершена и он больше не может продолжать действия в городе, вы можете уехать из города, сдаться санитарам психбольницы на пожизненное лечение и в крайнем случае использовать самоубийство.

**Пытки**.

* На нашей игре нет модели пыток. Нам бы хотелось, чтобы это действие было красочным отыгрышем обеих сторон. Ведь всегда найдется уязвимое место персонажа, будь то любимое домашнее животное, страшная тайна, абсолютно безобидное детское воспоминание, о котором не должен знать никто-никто, или угроза расправы жителей города.
* Пытаемые, настоятельно рекомендуем вам не стеснятся в выражение своих ощущений по поводу пыток. Чем громче и красноречивее будут ваши мольбы о помощи или обещания набить морду, тем больше шансов, что вас услышат окружающие, а они-то уж точно не преминут узнать, то же случилось.

Кулуарные убийства не моделируются.

**Правила по психическому здоровью.**

ПРИ Тайны Гравити Фолз – добрая игра и физическому здоровью персонажей почти ничего не угрожает. Под угрозой чаще оказывается здоровье ментальное (психическое).

*<Все термины, использующиеся в правилах следует рассматривать как игровые модели, не имеющие прямого отношения к реальной психиатрии.>*

1. Целостность психики персонажа выражается в шкале, разделённой на 20 хитпоинтов (далее хиты). У совершенно здорового (недообследованного) персонажа 20 хитов. При потере всех хитов персонаж становится совершенно безумным и, как правило, опасным для общества. Максимальное число хитов может уменьшаться от некоторых видов лечения и особых ритуалов.

1. Шкала имеет три уровня, маркированные разными цветами: зелёным, жёлтым и красным. По 5, 10 и 5 хитов соответственно.

2.1. Красные хиты выражают основы психики человека, их потеря ведёт к тяжёлым психическим заболеваниям (далее психозы). Но и потерять такие хиты сложнее чем “поверхностные” зелёные. Хиты теряются при воздействии артефактов (если это указано в паспорте артефакта), ментальных атак существ и из-за совершения некоторых действий, например, участие в некоторых ритуалах.

Если у персонажа остаются только красные хиты, он становится восприимчив к дистанционным ментальным воздействиям, пожалуйста, сообщайте об этом ближайшему мастеру или игротехнику при первой возможности.

2.2. Жёлтые хиты потерять проще, но и последствия не столь плачевны. Потеря жёлтых хитов не всегда приводит к психозам. Потерять жёлтые хиты можно в тех же случаях, что и красные, а также от физических атак людей и монстров. Нападение на не угрожающее вам и окружающим существо (в т.ч. человека) также вредит психическому здоровью.

2.3. Зелёные хиты выражают твёрдый, сформировавшийся рассудок, основанный на логических построениях, они теряются при любом контакте со сверхъестественным и во всех случаях потери хитов, описанных выше. “Контактом” является зрительный или тактильный контакт с тем, что никак не укладывается в представления о реальном мире.  Потеря зелёных хитов очень редко приводит к психозам, но всё же может навредить рассудку. Не у всех персонажей есть “зелёный” рассудок, например – дети и подростки им не обременены.

1. Потеря хитов.

3.1. Если не указано обратное, за одно негативное воздействие теряется один хит, вне зависимости от продолжительности этого воздействия.

3.2. По завершению взаимодействия, приведшего к потере хитов рассудка, следует самостоятельно зачеркнуть (закрасить) нужное количество хитов в карте рассудка. Хиты теряются по очереди, от зелёных к красным.

3.3. Каждый раз теряя хиты, игрок открывает одну ячейку на карточке психозов, кроме случая с зелёными хитами – здесь игрок открывает единственную ячейку психоза при потере последнего зелёного хита. При потере нескольких хитов от одного воздействия вскрывается только одна ячейка психозов. Если потеряно несколько хитов разных цветов, психоз получается для последнего хита.

3.4. Если выпал уже имеющийся психоз, то его эффект становится более выраженным, но никаких других изменений не происходит.

3.5. Все психозы имеют неограниченное время действия и сами не проходят. Все психозы излечимы.

3.6. Процедуру снятия хитов и получения психозов следует проводить при первой возможности после потери хитов, если ситуация не позволяет это сделать просто учитывайте, что рассудок вашего персонажа пошатнулся и действуйте соответственно.

3.7. Если вы считаете, что психика вашего персонажа была повреждена чем-либо, но в правилах на этот случай ничего не сказано, смело срывайте столько хитов, сколько считаете нужным.

Таблица “хитосъёма”

|  |  |
| --- | --- |
| Цвет хита | Что приводит к потере хитов**\*** |
| Красный | Ментальная атака, которой подвергся персонаж, воздействие артефакта для которого прописан урон психике. В других случаях потери красный хитов это будет однозначно указано. |
| Жёлтый | То же что и для красных, а также:  нападение на любое не угрожающее персонажу или окружающим существо (в т.ч. человека), физическая атака, которой подвергся персонаж, |
| Зелёный | То же что и для жёлтых, а также:  любой контакт со сверхъестественным явлением или существом. Контакт со сверхъестественным предметом не проявляющим свои свойства не наносит урон рассудку. |

**\***1) Если не указано обратное снимается один хит. 2) Мастерским произволом может быть дополнительно снято любое количество хитов.

1. Восстановление хитов и лечение психозов.

Хиты и психозы восстанавливаются несколькими способами, часть из них не безопасны.

4.1. Артефакты (например – стиратель памяти)

4.2. Традиционная медицина

4.3. Психотерапия

4.4. Гипноз

4.5. Есть и другие, малоизвестные способы лечения

Для восстановления хитов и лечения психозов рекомендуем обращаться в психиатрическую больницу.