



Оглавление

Красные флаги на КРИ «Город Туманов»	2
Общие правила	3
Игровые возможности:	6
Телефон в мире игры.....	8
Антураж и костюмы	10
Ресурсы на игре	14
Экономика.....	16
Правила по боевым взаимодействиям	20
Правила по медицине	23
Смерть на игре	27
Яды и противоядия	30
Правила по обыскам, взлому и проникновению	32
Модель особых взаимодействий	34
Правила по сексу	37
Радиосвязь	37
Модель ситуативной проверки.....	39
Наука	41
Криминалистика	46

Красные флаги на КРИ «Город Туманов»

Мастерская Группа «Боль и Унижение» приветствует вас. Мы не просто так написали этот текст, а с целью предупредить о том, что может случиться с вами на игре. Тема достаточно важная, так что мы просим прочитать это с максимальной серьезностью.

1. На нашей игре возможен кросс пол. Мы ничего не имеем против этого, единственная просьба для игроков - вы должны соответствовать гендеру своего персонажа. Утверждение такой роли по согласованию с мастерами.
2. Магии на игре нет: ни заклинаний, ни иной мистической силы, дарованной богами, демонами и другими паранормальными сущностями. Мы не запрещаем вам, как персонажам верить в подобное, просто предупреждаем о том, что в этой игре вы с таким не столкнётесь.
3. На игре будут модели по науке и различным исследованиям. Все эти модели основаны на реальных научных теориях и знаниях из нашего с вами мира.
4. Сетка ролей на нашем проекте - это информация **ДЛЯ ИГРОКОВ**, а НЕ ПЕРСОНАЖЕЙ. Вам, как игрокам эта информация доступна для выбора роли. На игре же ваши персонажи знают только тех, о ком есть информация в прогрузе.
5. Все персонажи на игре **СМЕРТНЫ!** Все смерти окончательные. Да, ваш персонаж может умереть на нашей игре практически сразу. С 8 утра субботы смерть станет возможна, как и добивание. МГ сразу предупреждает, что шансы на это очень даже высоки. Далее мы выделим самое важное: Все персонажи смертны, иногда внезапно. Воскрешений нет. После смерти вы можете выйти новой ролью. Но, смерть это не окончание пути персонажа, возможны варианты и после. Но это только игровой способ, который надо найти.
6. Стилистика игры - стимпанк с нотками постапокалипсиса. Для проработки ваших образов вы всегда можете обратиться за помощью к Мастерской Группе. Фотодопуск обязателен для кросс пола.
7. На игре на персонажей, хоть и маловероятно, но может оказываться психологическое давление. Если в процессе такого взаимодействия вам станет некомфортно, можно смело использовать маркер «Ананас!» - этот маркер обязывает всех приостановить игровое взаимодействие до разрешения ситуации.
8. На игре есть модель болезней. В том числе болезни могут быть неизлечимыми и смертельными. Будьте готовы к тому, что ваш персонаж может заразиться чем-то таким и умереть от этого.
9. Для того, чтобы избежать пожизненных проблем Мастерская Группа просит всех игроков сообщить о наличии каких-либо психологических триггеров, которые нельзя трогать.
10. На игре будет особая неигровой зона - Белая комната, куда можно прийти в любой момент, выпить чаю и успокоиться. Данная зона существует для психологической разгрузки игроков **ВНЕ** игрового пространства. Игровые взаимодействия в ней вести нельзя. В случае смерти и невыхода новой ролью, игрокам предписывается находиться в белой комнате.
11. Все действия во время игрового процесса происходят от роли. Вы едите, спите и проживаете от вашей роли.

12. Игра проходит без перерывов от старта до стопа. В течение игры будет тихое время о котором мы сообщим на параде. В это время активных событий происходить не должно, но общий игровой процесс не останавливается.

Общие правила

Данное мероприятие - прежде всего наше с вами хобби и совместное творчество, а потому мы просим Вас неукоснительно соблюдать те простые правила, которые мы для вас сделали. Это должно помочь сделать игру для всех комфортной и приятной, а её проведение безопасным для всех.

Первое и важное, что мы хотим до вас донести - это мероприятие для хороших людей, которые приезжают на него за эмоциями. Всё плохое настроение, все ссоры и личные конфликты и проблемы вы оставляете вне полигона. На нём вы прежде всего игроки, которые уважают друг друга.

Данное мероприятие строго 18+, на игру не допускаются лица младшего возраста даже в сопровождении родителей, опекунов или иных законных представителей.

Курение на игре: от ролей в специально отведённых для этого местах, оснащенных пепельницами. Просим вас не кидать окурки где попало, чтобы не засорять территорию.

Важно: табак непобираем и неотчуждаем, кроме пачек помеченных чипом «предмет в игре». При этом сигареты добровольно можно использовать, как предмет обмена или для оплаты каких-то услуг в рамках игрового процесса.

Алкоголь на игре: не запрещён, но каждый игрок должен знать меру самостоятельно. Если вы увидите пьяного, сообщите мастерской команде для того, чтобы человека уложили спать.

Наркотики и психотропные вещества запрещены полностью. При нарушении вызывается полиция и нарушитель передаётся сотрудникам правопорядка для решения дальнейших вопросов в правовом поле в рамках законодательства Российской Федерации.

Пожизненная медицина: каждый игрок совершенный и дееспособный человек, который самостоятельно отвечает за свою жизнь и здоровье. На игре у мастерской команды будет минимальная аптечка, которой при необходимости сможет воспользоваться каждый игрок. Специализированные, рецептурные лекарства, а также все специальные медицинские средства, которые нужны участникам на регулярной основе, берутся самими участниками. В случае возникновения опасности для жизни и здоровья участника мероприятия, игра будет остановлена, а на полигон будет вызвана скорая помощь.

Питание и аллергии: всё питание на игре осуществляется от ролей. Если вам по медицинским показаниям требуется кушать раз в определенное время, просим уведомить

мастерскую команду для решения этого вопроса. При наличии у вас пищевых или иных аллергий, мы также просим вас уведомить мастеров, чтобы данный вопрос был заранее предусмотрен при подготовке игры.

Заявление на роль: для того, чтобы принять участие в игре нужно будет пройти несколько этапов. Это нужно для того, чтобы МГ сделали вашу игру интересной и наиболее полной. Мы стремимся выстроить работу с игроками таким образом, чтобы всем участникам процесса было наиболее комфортно и удобно, при этом стремимся добиться максимальной эффективности. Просим принять это и держать в голове, при подаче заявки.

Первое, что требуется сделать для заявки на роль - внимательно ознакомиться с сеткой ролей и посмотреть то, что мы предлагаем. Ролей достаточно много, но мы не можем выложить вам полное их описание. В сетке указано то, что доступно всем игрокам.

Мы предупреждаем сразу, что пустых ролей в сетке нет. За каждым персонажем стоит своя сложная история с большим скрытым пластом информации, завязками, особенностями и скелетами в шкафу.

После того, как вы выбрали персонажа, который вам по душе, вам требуется написать ГМу или в ЛС группы с указанием, какую роль вы хотите занять. Если роль свободна, то вам ответят на вашу заявку, прислав уточняющие вопросы, которые позволяют МГ скорректировать ваш выбор, если скрытый блок персонажа будет противоречить вашим ожиданиям, а также вашим желаниям с направлениями игры.

После того, как вы с МГ решили предварительные вопросы по персонажу, вам будет нужно пройти финальное собеседование на роль. В этом собеседовании МГ совместно с игроком уточняет все тонкости и проговаривает наиболее важные моменты, связанные с персонажем.

После этого этапа персонаж закрепляется за вами в статусе «Забронирован». Этот статус означает, что на данную роль есть игрок, но взнос еще не сдан. Если в течение 1 месяца с момента присвоения статуса «Забронирован» персонажу, игрок не сдает первую часть взноса, роль автоматически освобождается.

После сдачи первой части взноса, роль меняет статус с «Забронирован» на «Занят». С этого момента роль закреплена за игроком окончательно. Только в случае, если игрок снимается с игры, роль может быть освобождена.

Прогрузы игрокам отправляются по готовности, при условии, что сдано не менее 50% общего взноса.

Количество ролей изначально больше количества мест на игре. Поэтому важно понимать, что в сетке могут быть свободные роли, при этом мест для игроков уже нет. Всего предполагается 54 места для игроков. Если все места заняты, но вы хотите поехать на игру, мы можем добавить вас в лист ожидания, уведомляя вас об освободившемся месте.

В сетке ролей есть несколько свободных слотов - это значит, что вы можете прочитать материал из группы этой и предыдущей игр, придумать свой концепт персонажа и также заявить его мастерам. В остальном процесс заявки будет проходить также, как и в случае с заявкой на подготовленную роль.

Расселение на игре: всё проживание на игре происходит от ролей. Мы стараемся учитывать пожелания, а также исходим из норм морали и этичности при организации расселения. Важно помнить, что место вашего проживания тоже является частью сюжета.

Поведение на игре: мы все увлекающиеся натуры и можем из-за этого выйти за грань разумного поведения. А потому для удобства регулирования уровня отыгрыша на игре вводится 3 важных словесных маркера, с помощью которых можно будет обозначить своё отношение к тому или иному процессу.

1. «И это всё, на что ты способен?!» - словесный маркер показывает, что игрок готов к более контактному или более интенсивному отыгрышу.
2. «Воу-воу-воу, полегче!» - данный маркер показывает то, что отыгрыш стал слишком жестким и нужно сбавить обороты.
3. «Ананас!!!» - ситуация для игрока стала совсем дискомфортной и требуется остановить игровое взаимодействие.

И ещё несколько пунктов по проведению игры, которые важно учитывать.

1. Система правил всегда права.
2. Если вам кажется, что система не права или может быть двоякое толкование, обратитесь к любому мастеру или игротеху, они вам помогут.
3. Слово любого представителя МГ финальное и не может быть оспорено никем (даже ГМом). Мастер всегда прав.
4. Если мастер не прав, смотри пункт выше.
5. МГ в праве отказать любому игроку в участии без объяснения причин.
6. МГ в праве удалить с полигона (места проведения игры) любого участника за нарушение правил проведения мероприятия и/или техники безопасности.

Способы коммуникации до игры и на игре: для связи с мастерами до игры пишите сообщения сообществу. Они будут доступны всем профильным мастерам, как и ваша история переписки. Это нужно для того, чтобы о договоренностях с игроком и его пожеланиях в курсе была вся мастерская команда. На игре вы всегда сможете написать сообщение в сообщество или в специальный чат в телеграм, где вам будут оперативно отвечать на все ваши вопросы.

Использование смартфонов на игре возможно и делится на следующие категории:

1. Для съёмки видео на память и для ускоренной чиповки по функции «удаленный игротех». Вы снимаете видео и заливаете его в тот же чат, что используется для вопросов. Видео отсматривают и оперативно выдают вам результат ваших действий.

2. Для работы с материалами и различными носителями информации, а также для хранения каких-то персональных вводных, которые вы получаете до игры и можете получить во время. Вся такая информация будет снабжена QR-кодами, по которым вы будете получать доступ к онлайн документам.
3. Для того, чтобы вы могли сами собирать контент, который после игры можно будет опубликовать.

Важно: во время игры нельзя обмениваться с другими игроками игровой информацией через телефон. Часть игровых документов будет нельзя сохранять для последующего ознакомления, они будут снабжены специальными отметками, такие документы можно сохранить, только забрав вместе с физическим носителем QR-кода. (Пример: вы нашли папку с документами по строительству Звёздного крейсера “Галактика” в подвале дома. На папке с документом есть чип “Нельзя использовать без физического носителя”. А вот вы ну очень хотите себе эти чертежи в комплект к чертежам “Тысячелетнего Сокола” и “Звезды Смерти”. Тогда для того, чтобы их забрать, вам надо будет не просто сохранить документ, который доступен по QR-коду, но и унести вместе с собой папку, как вещественный носитель. Только вместе с папкой вы физически забираете сам чертеж, иначе он вам недоступен, даже если и сохранён в смартфон, как документ.)

Для передачи такого документа другому игроку вы должны передать ему не только QR-код, но и физический носитель (папку с документами).

В мире игры для всех смартфон такая же обыденная вещь, как в нашем с вами. Так что удивляться его наличию у каждого не следует.

Также просим всех игроков обязательно ознакомиться с правилами игры, включая Красные Флаги, чтобы для вас не было сюрпризом то, какие взаимодействия возможны.

Игровые возможности:

Коротко, что это такое.

Не все модели и описания можно и нужно добавлять в модели, как игровые действия, которые будут доступны персонажам. Но есть некоторые особенности, которые надо подсветить отдельно. Про такие вещи и пойдет речь в данном тексте:

1. Мастерские персонажи СМЕРТНЫ. Да, всех мастерских персонажей можно убить и в отличие от персонажей игроков, мастерские персонажи умирают со старта игры.
2. Про печать прогрузов. МГ не печатает полный текст прогрузов, так что рекомендуем озаботиться печатной копией заранее (если она вам нужна). А в остальном - гораздо лучше заранее скачать на телефон ПДФ файл, чтобы иметь возможность его быстро просмотреть на полигоне.

МГ предоставляет множество другого антуража, который в большей степени является собираемым.

Среди этого есть:

- Физические носители для всех ресурсов.
- Часть крупного антуража, который будет использоваться в игре.
- Лутбоксы, где будут в основном храниться ресурсы.
- Всё необходимое для работы моделей науки (реактивы, детали, различные расходники).
- Игровой документ - паспорт персонажа Тапт-Шелара / карточка гостя
- Множество различных игровых записей и материалов будет напечатано и использоваться в игре.
- Различные бланки, документы, выписки и иные носители информации, которые будут использоваться в игре.
- Пропуска и бланки допусков в различные закрытые локации.
- Удостоверение сотрудника (на игре есть несколько типов). Важно - наличие полицейского значка приравнивается к удостоверению сотрудника полиции.
- Наличные деньги в разных форматах, а также чековые книжки.
- Игровые бумаги и qr коды.
- Различные чипы и сертификаты.
- **НЕ ПОБИРАЕМЫЙ ДОКУМЕНТ - карточка гена вашего персонажа.**

3. Патроны на игре. МГ предоставит какое-то минимальное количество патронов всем игрокам, если это будет необходимо. На этой игре нет лимита на патроны от игры, а потому рекомендуем запастись ими самостоятельно в достаточном объеме. ВАЖНО: МГ предоставит только типовые патроны для нерфов (элит 75 на 10 мм). Если ваши Нерфы используют другие типы патронов, то их вам требуется обеспечить самостоятельно.

4. Импровизированное оружие. Вы можете с собой взять любой вид холодного оружия, которое не выглядит, как мечи или что-то подобное. Это может быть лопата, сковорода, гаечный ключ, опасная бритва, да кирпич в конце концов. На все такие варианты оружия будут распространяться все те же правила по допуску, как и на обычный ларп.

5. На игре будет игровая газета. Механика реализации достаточно проста. Какое-то количество экземпляров газеты будет отпечатываться прямо на полигоне на бумаге + публикации со специальным хештегом будут выкладываться на стене группы с оповещением в оргчат. При желании, каждый игрок на игре может воспользоваться услугами по публикации каких-то объявлений в газете. Для этого надо будет договариваться с работниками газеты. Также существует возможность опубликовать объявления до игры. Их вы можете отправить в ЛС ГМу. После небольшой модерации или коррекции мы будем их публиковать в группе игры.

6. Маркировка на предмете «МГ БиУ» приравнивается к чипу «Предмет в игре». Такие предметы подбираемые. Их можно изымать при обыске, красть, делать игровые тайники с ними. Можно всячески использовать.

7. На игру МГ готовит очень много различного антуража. Это значки полиции, физические носители ресурсов, радиостанции и многое другое. Мы просим вернуть его мастерам для дальнейшего использования на наших проектах. Если этого не произойдёт, следующие проекты станут сильно дороже и для МГ и для игроков.

На игре есть ещё масса скрытых возможностей, которые допущены правилами и моделями. Ищите их, и будет вам счастье.

Телефон в мире игры

Функции для игрока:

1. Хранение прогрузов и персональной информации. Наша игра предполагает большое количество вводной информации, которая есть на руках у игроков на старте, также есть какие-то документы, с которыми приходится работать в процессе игры. Вы можете использовать телефон для того, чтобы освежить в памяти те или иные части своих знаний. Вы можете использовать телефон, чтобы сохранить в нём какие-то документы, которые попадут к вам в руки во время игры.
2. Связь с МГ. В процессе игры будет работать механизм дистанционной чиповки событий. Вы можете снять фото или видео какого-то действия, отправить его в персональный чат с МГ, после чего мастера ответят вам туда, выдав результаты. Также через этот чат у вас будут работать персональные модели, которые так или иначе требуют передачи информации и вводных от МГ игрокам.
3. Фото и видео на память. МГ будет только рада, если вы сможете в процессе игры снимать какие-то важные для вас события на фото и видео, чтобы впоследствии поделиться результатами с остальными игроками в группе.
4. Фото документов. В процессе игры вы можете копировать какие-то документы через фото, чтобы использовать их, как игровой материал. Эта возможность в мире игры считается «Абсолютной памятью», которая доступна всем игрокам.
5. Фотографии, как игровой элемент могут делать криминалисты, журналисты и некоторые иные специалисты. Те из игроков, кто имеет в прогрузе пометку «Есть фотоаппарат», могут использовать его для ведения рабочей деятельности. В частности журналисты могут использовать фотографии на телефон для

иллюстрации публикаций в газете. Криминалисты могут использовать фотографии, как способ документирования каких-то особенностей мест происшествия.

Запрещено:

1. Запрещено использовать телефон для связи между игроками в процессе игры. Это будет расцениваться Мастерами, как метагейм. Никаких мер в процессе к таким игрокам не применяется, но последствие для таких людей – попадание в список нежелательных игроков для дальнейших проектов. От всех участников игрового процесса мы просим понимания в этом вопросе. Отсутствие мобильной связи в современном её понимании тоже часть мира, которую мы просим сохранить, чтобы не рушить мир.
2. Запрещено при обыске просматривать телефон обыскиваемого. Вы можете задать вопрос игроку, есть ли какие-то документы в телефоне. Игрок, которому задан такой вопрос, должен дать правдивый ответ. После чего переслать документы обыскиваемому.

Телефон, как элемент игры:

1. На игре будет применяться система QR кодов, которые будут открывать доступ к каким-то документам, которые так или иначе будут использоваться в процессе. Как это работает: в процессе игры вы можете обнаружить какие-то бумаги или иные носители информации, на которых написан их номер и снабжен QR-кодом. Вы сканируете этот код, после чего можете ознакомиться с содержимым документа.
2. На игре будет возможность писать статьи и заметки в газеты. Написанием статей и заметок в газету будут заниматься только те игроки, кто имеет соответствующие профессии - журналисты, репортеры, редакторы. Для этого можно будет использовать телефоны или ноутбуки. Печать таких документов можно будет осуществлять на принтере, который привезёт МГ. Для печати игроки верстают документ в ПДФ, после чего передают его МГ и получают распечатанный текст.
3. В процессе игры документы может также делать полиция. Для этого они могут озаботиться наличием 1 устройства для набора текста. Печать таких документов возможна на усмотрение мастеров

Связь на игре:

1. Телефоны можно будет использовать, как средство связи с МГ. До игры будут созданы чаты в ВК с каждым игроком. В эти чаты можно будет отправлять сообщения и запросы мастерам для дистанционной чиповки событий. В ответ на такие запросы мастера будут присылать ответы с результатами.
2. Средство связи для экстренных событий. В случае каких-то опасных ситуаций можно использовать телефон для связи с экстренными службами и МГ для получения помощи.
3. На полигоне для игроков будет доступен WiFi для выхода в интернет. Им можно пользоваться для работы с системой дистанционной чиповки и QR-кодов.

Документы на игре:

1. Все игровые документы будут иметь вид листа бумаги с названием документа и снабжены QR-кодом, который требуется отсканировать, чтобы получить доступ к документу.
2. Часть документов будет снабжена меткой «Нельзя перемещать». Такие документы можно изучать только на месте, где они расположены. Метка будет размещена в самом электронном документе и на листе с QR-кодом.
3. Документы без такой метки можно перемещать, забирая бумагу с кодом.
4. Запрещено намеренно повреждать бумаги с QR-кодом, делая код нечитаемым.
5. Документами могут быть как какие-то бумажные архивы, так и рисунки на стенах, выцарапанные сообщения и иные способы переноса информации.
6. Бумажные документы на игре тоже будут, но их число будет небольшим.
7. Все документы, которые будут печататься в процессе игры не будут снабжены QR-кодом и чипом «Документ в игре» или логотипом МГ «БиУ». Но все такие бумаги будут по своей сути являться документами в игре, что делает возможным любое взаимодействие с ними. (Похитить, разорвать, сделать самолетики, сжечь или просто положить под сукно.) это могут быть полицейские дела, протоколы с мест происшествий, медицинские карты, научные исследования, газеты, черновики рукописей и все что угодно.

Антураж и костюмы

Антураж и костюмы являются важной частью, помогающей погрузиться в мир и атмосферу игры. Поэтому мы очень просим отнестись к данным пунктам внимательно. Любые Ваши пожелания приветствуются, все детали можно обсудить в чате с мастером.

Обращаем внимание - мир стимпанка, викториана.

Примеры мужских костюмов граждан Архипелага:

В зависимости от рода деятельности Вашего персонажа, Вы можете играть с образом.

Примеры костюмов полиции Архипелага:

- штаны темно-синего / темно-зеленого / темно-серого / черного цвета
- на штанах возможны защитные элементы
- мундир
- возможны элементы защиты

Примеры мужских костюмов ученых / врачей:

- желательно наличие рубашки с кожными элементами
- халат
- жилет / плащ
- брюки темного тона

Женские костюмы:

В зависимости от пожелания игрока, девушка может носить как юбку/платье, так и штаны, остальное все также как и в мужских вариантах костюма.

Дорогие игроки, данная игра предполагает наличие гостей в городе Тапт-Шелар. Гости, в зависимости от их желания, могут носить как привычную для них одежду, принятую на их родине, так и переодеться в одежду, более привычную для граждан Архипелага.

Основные различия:

Жители Норланда

Норланд - северный континент, где свирепствуют холодные ветра, снег и льды. Центр континента - это высокогорное плато, где круглый год зима. Жители этого континента носят немного непривычную одежду, которая отличается от моды Архипелага. Кожаные ремни и заклепки, меха и плащи. Эти люди всем своим видом показывают то, что прежде всего каждый представитель из народа - воин. Наравне с огнестрельным оружием, применяют топоры и иные виды колющего, режущего и рубящего. (В реальном мире это больше всего походит на викингов, которые научились пользоваться техникой, но все ещё верят в старую добрую сталь).

Жители Нобела предпочитают носить одежду с менее выделяющимися элементами стимпанка. В остальном же их мода почти соответствует Высшему свету в Лондиниуме или костюмам рабочих.

Однако их одежда выделяется своими красками, от привычных для жителей Архипелага. Цвета в одежде жителей Нобела ярче, вместо серых, коричневых и черных тонов, они любят белые, красные и синие цвета с элементами золотой и серебряной вышивки.

Жители Ламарса сильнее всего отличаются от окружающих. Их выдает прежде всего их внешность - длинные светлые волосы и длинные уши. Их образ выделяется из толпы, ведь они тесно связаны с “тропической” природой на своей родине. Они развивались рука об руку с Землей и Технологией, поэтому к элементам стимпанка в их образе добавляются природные материалы.

Правила по оружию:

Любое оружие для допуска на игру должно быть заантуражено.

С момента экспедиции “Новые Горизонты” на Архипелаге случился технологический скачок. На данный момент были изобретены станковые пулемёты. Это особые машинки, которые могут вести автоматический огонь. Но они крайне тяжелы и сложны в обслуживании. Их можно переносить только вдвоём, а использовать можно только со специализированного лафета. Это достаточно редкое оружие, которое будет допускаться

не конкретным игрокам, а целым командам. Тем, кто может заявить такое оружие на игру, будет отдельно в прогрузе указано это.

Важно!

- Официально такого оружия на острове Малый Кёр нет ни у кого. Так что МГ рекомендует скрывать его наличие. Способы транспортировки и устройства лафета будут также переданы тем людям, кто сможет вывезти подобное оружие для команды.
- Чиповка и допуск подобных видов вооружения будет происходить в сборе вместе со средством транспортировки и станиной для стрельбы.

Также на Архипелаге довели до ума полуавтоматическое оружие, которое теперь получило большое распространение. Практически каждый может иметь пистолеты и винтовки с электрическим приводом, которые ведут одиночный огонь, но не требуют взвода для каждого выстрела.

Город Тапт-Шелар один из старейших на Архипелаге, а потому у многих семей остались артефакты прошлого. Как «элемент декора» можно привозить шпаги и мечи.

Важно! О решении привезти подобное вам следует сообщить заранее и согласовать это с ГМом.

Внешний вид оружия:

Ларп и колдстилы должны быть окрашены и заантуражены под реальные примеры оружия. Мы просим учитывать, что красивый и интересный клинок ярко оранжевого или иного подобного цвета допущен не будет.

Холодное оружие может быть черным, серебристым или серым, рукоять может быть чёрной, под дерево или обмотана кожей или тканью. Уникальное оружие (например, разводные ключи, утюги, лопаты, сковороды, кирпичи и подобное) рекомендуется согласовать заранее.

На игру не допускаются часть моделей ларповых бейсбольных бит и предметов холодного оружия из-за их крайней травмоопасности. Если хотите использовать подобное, то будьте готовы, что на чиповке оружие может не пройти проверку на гуманность.

Огнестрельное оружие - должно быть покрашено и заантуражено под стилистику стимпанка. Это отсутствие ярких цветов (вроде синего, оранжевого или иных подобных).

Рекомендуемые цвета: черный, серебро, золото, медь, дерево, серый, белый, позеленевшая бронза. В качестве элементов декора можно использовать шестеренки, медные элементы на корпусе.

Примечание по моделям Нерфов:

Так как на рынке достаточно много различных модификаций таких бластеров, вы можете присылать ссылки на электронные магазины (например, немфбластер или детский мир), чтобы до покупки вам сказали подойдет-ли данная модель или по каким-то причинам нет. Мы со своей стороны всегда будем рады подсказать и ответить.

Примечание по типам боеприпасов:

На текущий момент у нерфов есть 4 типа патронов:

- Элит.
- Мега.
- Ультра.
- Ривал.

На игре можно использовать бластеры под любой тип патронов, но патроны вы обеспечиваете себе сами. МГ патроны не предоставляет.

Ограничения:

Одежда в первую очередь должна быть удобна для Вас. Обращаем ваше внимание, что игра проводится на базе дома отдыха. На игре будут задействованы локации как в помещении, так и на улице. Погода может быть холодной, поэтому учтите это при выборе вашего антуража.

Нам важно, чтобы Вы постарались подобрать свои костюмы ближе к данному миру, поскольку это поможет Вам и другим игрокам сильнее прочувствовать атмосферу того времени.

Мы также просим Вас заранее согласовать с мастерами свой костюм и прислать в нем фотографию.

Важные замечания для игроков:

Во время игры вы можете свободно использовать любые часы и ваши смартфоны.

Более того, часть моделей будет реализована через телефон.

В мире игры смартфон для его обитателей такая же естественная вещь, как и для нас с вами, так что его наличие ни у кого не вызовет никаких вопросов. С его помощью на игре можно и нужно снимать фото и видео о событиях, которые с вами происходят. Также с помощью Телеграма можно будет удаленно чиповать какие-то события. Для этого будет достаточно снять видео с каким-то событием и отправить его мастерам для быстрого просмотра и ответа на вопросы.

Ресурсы на игре

Для чего эти правила:

На игре некоторые персонажи имеют необходимые навыки для изготовления различных предметов. Для того, чтобы сделать процесс более понятным, мы описали его в этих правилах, а также описали то, как процесс будет выглядеть с игротехнической точки зрения.

Ресурсы:

Ресурс - расходуемые конечные предметы, которые используются для изготовления различных вещей в процессе игры. Ресурсы могут быть разных видов. Для изготовления разных предметов требуется различные ресурсы. Часть ресурсов взаимозаменяемы (например щелочь можно заменить железом, если указать, что используется щелочное железо).

ВСЕ РЕСУРСЫ НА ИГРЕ ИМЕЮТ МАРКЕРОВКУ – МГ «БиУ» = предмет в игре

Ресурс железо - к нему относятся все виды нерадиоактивных металлов.

Ресурс кислота - к нему относятся все кислоты.

Ресурс щелочь - к нему относятся все щелочи.

Ресурс углеводороды - к нему относятся алканы, алкены, алкадиены, алкины и арены.

Ресурс инертные вещества - к нему относятся все инертные металлы и газы.

Ресурс газы - к нему относятся все вещества, которые в природе существуют в форме газов.

Ресурс элемент питания - может использоваться, как источник электричества небольшой мощности.

Ресурс взрывчатка - составной ресурс из ресурсов: щелочные металлы и ресурс кислоты.

Ресурс грибы - ресурс природного происхождения, используется в медицине, фармакологии и химии.

Ресурс клевер - ресурс природного происхождения, используется в медицине, фармакологии и химии.

Ресурс мята - ресурс природного происхождения, используется в медицине, фармакологии и химии.

Ресурс смородина - ресурс природного происхождения, используется в медицине, фармакологии и химии.

Ресурс березовый сок - ресурс природного происхождения, используется в медицине, фармакологии и химии.

Количество ресурсов в игре ограничено!

Процесс создания:

Для создания каких-либо предметов на игре требуется найти все необходимые ресурсы. Часть ресурсов может быть у экспедиции с собой, остальные можно достать игровым путём. Точный список стартовых ресурсов, которые есть в наличие - будет только у тех, кто за эти ресурсы отвечает или везёт что-то лично для себя. Все ресурсы будут выдаваться при чиповке на полигоне непосредственно перед стартом игры.

После сбора необходимых ресурсов, требуется получить доступ к необходимым инструментам. Кроме лаборатории/мастерской, которая будет оборудована участниками экспедиции, на игре можно найти и иные способы для создания необходимого.

Сбор природных ресурсов - на полигоне будут размещены 5 видов природных ресурсов, которые периодически будут обновляться силами МГ. Искать и собирать настоящие не требуется. Мы просим вас не вредить природе базы, которая нас приняла. Собрать такой ресурс могут все желающие, но применять нет.

Добыча прочих ресурсов для физики и химии:

1. Использование готовых ресурсов (То же самое железо может быть в жизни и куском трубы и тоненьким проводом. Чтобы не плодить сущности, мы принимаем его, как есть, не требуя искать что-то конкретное определённой формы. Если вам требуется 1 провод и 1 труба, то вам нужно 2 единицы железа, где вы точно обозначите, что это и как вы это хотите использовать.).
2. Изготовление требуемых ресурсов в лаборатории. (С помощью реакций преобразования можно получать то, чего нет на старте (например кислота и железо дадут оксид железа, кислота и щелочной металл дадут водород). Указывая конкретный способ преобразования ресурсов, вы можете получить необходимое для вас.

Возможные действия в процессе создания:

1. Биология. Вытяжка действующих веществ из растительных ресурсов, их смешение для получения определённых свойств.

2. Физика. Изменение форм и придание особых возможностей предметам для их дальнейшего использования. (Сбор различных изобретений, оружия, оснащение патронов.)
3. Преобразование веществ для изменения их свойств. (Создание различных препаратов и веществ, обладающих определёнными свойствами.)

В ряде случаев для физиков может потребоваться различное преобразование веществ со стороны биологов или химиков. Некоторые приборы можно создать только со сверхчистыми исходными элементами.

Некоторые опыты могут осуществляться только совместно (биолог+химик, химик+инженер и тд).

Использование ресурсов:

В процессе игры может потребоваться что-либо изготовить или собрать. Для всех процессов создания требуется затратить те или иные ресурсы, которые заранее заложены в схему или рецепт, если схемы или рецепта не заложено, ресурсную цену закладывает мастер, находящийся в лаборатории для проведения опытов.

Экономика

Вводное слово от МГ БиУ:

Народ, у нас должна быть экономика на игре, чтобы была :) Но мы все знаем, что экономика никогда не работает, тем более на играх. Мы немного подумали и сделали эти правила. Развлекайтесь)))

Каждое государство в мире, как символ своей власти, печатает деньги. Это единое и универсальное мерило всего в человеческой жизни. Оценка стоимости труда человека, ресурсов для производства, товаров и иных предметов и вещей. Деньги - это средство, позволяющее упростить обмен различных товаров и услуг между участниками экономического процесса.

Основные понятия:

Валюта Архипелага - Арх.

Есть всего 3 номинала банкнот. 1, 10 и 100 Арх. Его печатает Центральный Банк Архипелага. Центральный Банк - это отдельный институт внутри Правительственной системы, который сам определяет базовые параметры для всей экономики Архипелага. В зависимости от задач, которые стоят перед ЦБ, он вводит в оборот новые объёмы денег или изымает часть из оборота через различные банковские системы. В 171 году после перехода власти от Семей Торговцев к выборному правительству, ЦБ провёл финансовую реформу. Суть реформы была в отказе от монет в пользу бумажных купюр.

Ранее монеты были 3 типов - медные, серебряные и золотые. Медные монеты были приравнены к 1 арх, серебряные к 50 арх, а золотые к 500 арх. Это было сделано с учетом курса обмена, который тогда был. 1 золотой стоил 10 серебряных или 500 медных монет, а один серебряный стоил 50 медных монет. С тех пор железные деньги практически вывели из оборота. Лишь иногда их можно встретить, как реликвию или историческую ценность.

В экономику Архипелага деньги попадают по следующему пути: банки и иные финансовые организации занимают под определенный процент некий объем денежных средств у ЦБ. Тот выставляет процентную ставку на все подобные займы на определённый срок. К концу срока банки заёмщики обязаны вернуть ЦБ денежные средства, которые были ранее заняты.

Банки, получив деньги от ЦБ под определённый процент, далее реализуют их на открытом финансовом рынке в форме займов и кредитов для остальных участников экономической деятельности, инвестиций в различные проекты, а также иные формы использования денежных средств с целью получения прибыли.

Кроме выдачи кредитов банкам, ЦБ также устанавливает минимальную стоимость различных ресурсов (за 1 шт) :

Железо - 10 Арх

Кислота - 12 Арх

Щёлочь - 15 Арх

Углеводород - 25 Арх

Газ - 25 Арх

Инертное вещество - 70 Арх

Элемент питания - 50 Арх

Взрывчатка - 65 Арх

Гриб - 47 Арх

Клевер - 35 Арх

Мята - 35 Арх

Берёзовый сок - 42 Арх

Смородина - 39 Арх

Это базовая стоимость ресурсов, которую определил ЦБ, как стартовую для торгов. Дешевле этого ЦБ запрещает торговать ресурсами. Важно, что конечную стоимость ресурсов определяет рынок. Каждая партия может отличаться по стоимости от предыдущей.

Кроме обозначенных выше ресурсов, у некоторых игроков может быть различная собственность, которая будет так или иначе зачипована. Это могут быть различные бумаги или предметы, которые соответствующим образом промаркированы.

Важно: в процессе игры вы можете распоряжаться только тем, что есть у вас, как у персонажей. Это может быть имущество, интеллектуальная собственность, результат вашего труда, услуга или ещё что-то. Всё, что вы можете реализовать во время игры за игровую валюту, вы можете использовать. МГ никак не влияет на перераспределение экономических благ в процессе игры.

Важно 2: если вы решили что-то привезти на игру для использования в экономической деятельности, МГ предупреждает вас о необходимости соблюдать следующие правила:

1. Заранее согласовать с ГМом наличие таких вещей, их количество и оценочную стоимость в игровой валюте.
2. На полигоне при чиповке получить на каждый такой предмет чип «Предмет в игре» с указанием реального собственника.
3. Судьба ваших вещей в ваших руках, МГ не несёт никакой ответственности за их возврат.

Важно 3: в экономической деятельности могут принимать участие все персонажи игры.

Важно 4: в экономической деятельности можно использовать только предметы с чипом «Предмет в игре».

Важно 5: если вы решили привезти и использовать в игре предметы самостоятельно, не согласовав данный вопрос с МГ и не зачиповав предметы на полигоне, то:

1. Это является серьёзным нарушением правил, которое может повлечь санкции со стороны МГ вплоть до удаления с полигона в любой момент игрового взаимодействия.
2. За возврат таких предметов МГ не несёт никакой ответственности.

Важно 6: Мастерами рассчитан денежный баланс на игре, таким образом вам может быть ограничено количество предметов для ввоза на игру.

Важно 7: В связи с определением баланса денег заранее, МГ не публикует стартовые капиталы персонажей, потому как они могут сильно различаться.

Важно 8: на старте игры ваш персонаж может иметь как положительный денежный баланс, так и отрицательный. Это связано с наличием или открытием долгов у вашего персонажа и персонажей, связанных с ним.

Финансовые институты на игре:

На игре есть Банк, которым управляет банкир, ведущий учёт всех счетов и вкладов, а также ведающий вопросом доступа к персональным ячейкам в хранилище Банка.

Для доступа к счетам и вкладам требуется наличие документа, подтверждающего личность персонажа.

Для доступа к персональным ячейкам требуется наличие документа, удостоверяющего личность персонажа.

Есть ряд других заведений, которые могут продавать товары или услуги.

Формы денег на игре:

Наличные - бумажные деньги 3 номиналов: 1, 10 и 100 Арх.

Чековые книжки - особый вид бумаг, которые реализует банк для упрощения денежных операций между вкладчиками банка. Позволяют без личного присутствия переводить деньги с 1 счета на другой. (Чековые книжки есть не у всех персонажей.)

И ещё немного законов Архипелага, которые напрямую связаны с экономикой:

1. Деньги Архипелага может печатать только Центральный Банк Архипелага. Фальшивомонетничество - тяжкое преступление, карается смертной казнью и конфискацией всей собственности у преступника и его семьи.
2. Долговые обязательства переходят по наследству.
3. Невыплата выставленного к оплате долга - повод для обращения в полицию и продаже должника в долговое рабство. Для этого не требуется специального решения суда.
4. Нарушение минимальной стоимости ресурсов, которую установил ЦБ (продажа ресурсов дешевле) - тяжкое преступление. Карается санкциями на усмотрение суда.
5. Все финансовые операции облагаются налогом на прибыль в размере 25%.
6. ЦБ устанавливает каждое 5 число каждого месяца днем выплаты заработной платы всем госслужащим и чиновникам, а также работникам силовых ведомств.
7. Казначей города приравнивается к представителю ЦБ в вопросах получения налогов в бюджет, а также в вопросах выплаты заработной платы всем, кому она установлена в 6 статье.
8. При необходимости казначей имеет право запрашивать в ЦБ наличные денежные средства под банковские гарантии и обязательства в рамках основных депозитных счетов города в Лондиниуме.

Правила по боевым взаимодействиям

На игре могут моделироваться различные типы боевых взаимодействий. Для их отыгрыша разрешено использовать модели оружия LARP, Nerf, Cold Steel.

Про хиты: у каждого персонажа изначально одинаковое количество хитов и быть больше максимального не может.

Максимальное значение - 5 хитов. При этом значении ваш персонаж здоров.

4-3 хита - состояние легкого ранения. При этом состоянии персонаж испытывает небольшой дискомфорт в повседневной жизни, но нет явных проблем с передвижением или любыми другими действиями.

2-1 хит - состояние среднего ранения. Персонажу тяжело передвигаться самостоятельно, состояние постепенно ухудшается. При среднем ранении нельзя передвигаться самостоятельно без опоры на какой-то предмет (стена, лопата, костыль и подобное) или без поддержки со стороны. Если очень надо, то можно передвигаться с отдыхом через каждые 10-12 шагов.

0 хитов - состояние тяжелого ранения. Самостоятельно передвигаться только ползком. Ваш персонаж обязан отыгрывать сильные боли (может стонать, кричать, просить помощи).

Потеря хитов со временем:

Если ваше состояние отличается от состояния «здоров», то раз в 15 минут вы теряете 1 хит до состояния тяжелого ранения. Если вы провели в состоянии тяжелого ранения более 15 минут, вы умерли. (Подробнее про смерть и посмертие в отдельном блоке правил.)

Процесс получения ранений:

Вам могут быть нанесены раны другим персонажем с помощью холодного и огнестрельного оружия. При попадании огнестрельным оружием вы теряете 2 хита. При попадании холодным оружием вы теряете 1 хит.

Также возможна потеря хитов при нахождении персонажа в аномальных зонах.

Зоны поражения:

Для снятия хитов требуется попасть по поражаемым зонам. Это туловище, руки и ноги. Поражение по кистям и ступням являются для персонажей болезненными, но повреждений не наносят.

Запрещено бить в голову и зону паха. Это непоражаемые зоны. При попадании туда игрок, который нанёс удар, получает сразу состояние Тяжелого ранения.

Техника безопасности:

Захваты, удары кулаком или иные физические взаимодействия без оружия только обозначаются, без реального применения силы.

В случае возникновения нештатной ситуации (например, пожизненное повреждение оружия), боевое взаимодействие должно быть остановлено.

Запрещено использовать колющие удары.

Запрещено использовать швейную машинку (серия ударов из 2 и более ударов в одну точку менее чем с паузой в 2 секунды).

Подсечки, удержание оружия, броски соперника, метание оружия запрещено.

На игре можно использовать только зачищенное (заранее проверенное и допущенное до игры) оружие. (Подробнее о допусках в правилах по допуску и чиповке оружия.)

Правила по допуску оружия и чиповке:

На игре может быть 2 типа оружия: огнестрельное и холодное. Все модели игрового оружия должны отвечать общим требованиям, которые предъявляет МГ к данному типу антуража.

Общие требования:

Всё оружие перед игрой проверяется МГ и проходит предварительный допуск. Только после этого на каждую единицу МГ наносит чип допуска оружия на игру «Оружие Допущено». Без данного чипа использовать оружие на игре запрещено.

Всё оружие, которое вы привозите на игру должно быть заантуражено и визуально соответствовать эпохе и миру игры.

Если у Вас возникают вопросы по допуску вашего оружия, вы можете написать ГМу и прислать фото для того, чтобы заранее знать - подходит ли ваше оружие визуально и можно ли его везти на полигон.

На игру не будут допускаться архаично и футуристично выглядящие типы оружия.

На чипе с допуском оружия будет указан номер чипа. Номера будут уникальными для каждого чипа. При чиповке на оружие клеится чип с номером и в таблицу записывается номер и помечается владелец. Это поможет игроку не потерять свои вещи.

Про допуски для холодного оружия:

На игру допускается LARP и ColdSteel оружие из резины, латекса, EBA пены.

МГ в праве не допустить любое оружие на свое усмотрение и без объяснения причин.

Некоторые модели протектированного оружия запрещены к использованию изначально (это часть моделей тренировочных ножей, бейсбольных бит и некоторые иные модели). Если у вас возникают вопросы по данному пункту, вы можете написать ГМу и прислать фото для уточнения.

Оружие не должно иметь острых элементов.

Не должно быть сломов и повреждений внутренних элементов жесткости.

Внешняя оболочка должна быть целостной без разрывов и иных повреждений.

МГ проверяет каждую единицу холодного оружия и может отказать в допуске тех или иных предметов по своему усмотрению.

На игру не будут допускаться мечи, шпаги, алебарды и иные архаичные варианты холодного оружия. Можете ориентироваться на стилистику конца 19 века нашего мира для понимания того, какие типы оружия могут быть.

На игру может быть допущено импровизированное или «самодельное» оружие. Для его наличия оно должно соответствующе выглядеть и быть обосновано от роли его наличие.

ВАЖНО: МГ оставляет за собой право на проверку оружия на его владельце.

ВАЖНО 2: МГ в праве отказать в допуске конкретного оружия любому игроку без объяснения причин.

Про допуски огнестрельного оружия на игру:

На игру допускаются только Nerf и их аналоги.

Запрещено использовать на игре модели оружия с заменёнными пружинами или иначе модифицированными по силе выстрела.

Все оружие должно быть покрашено и заантуражено для игры. Бластеры не должны иметь футуристично вид.

На игре можно использовать нерфы под любой тип патрона. Патроны непобираемы. Каждый обеспечивает патроны себе сам, МГ не обеспечивает ими игроков.

На игру допускаются однозарядные и полуавтоматические нерфы.

Автоматического оружия в мире игры нет. Автоматическим считается любое оружие, где при нажатии спускового крючка стрельба идёт очередью.

Патроны можно собирать с земли и использовать повторно.

ВАЖНО: МГ оставляет за собой право на проверку оружия на его владельце.

Правила по медицине

Количество хитов и здоровье персонажей: Максимум у каждого персонажа 5 хитов.

Ниже краткая таблица для понимания:

Количество хитов:	Состояние и ограничения:	Способ лечения:
5 хитов	Здоров. Ограничений нет	Лечение не нужно
4 хита	Легкое ранение. Легкий дискомфорт в месте ранения.	Лечится дезинфекцией раны и наложением повязки на 15 минут.
3 хита	Легкое ранение. Дискомфорт в месте ранения, если повреждена конечность, ей невозможно пользоваться.	Лечится дезинфекцией раны и наложением повязки на 15 минут.
2 хита	Среднее ранение. Персонаж не может бегать, выполнять тяжелую работу, перезаряжать огнестрельное оружие.	Лечится дезинфекцией раны, выполнение операции по закрытию раны, после чего накладывается повязка на 20 минут.
1 хит	Среднее ранение. Персонаж не может бегать, не может выполнять тяжелую работу, передвигаться может только при поддержке или придерживаясь за стенку. Не способен перезаряжать огнестрельное оружие,	Лечится дезинфекцией раны, выполнение операции по закрытию раны, после чего накладывается повязка на 20 минут.
0 хитов	Тяжелое ранение. Персонаж находится в полубоюморочном состоянии, бредит, не способен двигаться самостоятельно, не способен использовать оружие.	Лечится дезинфекцией раны, применением сложных и редких препаратов (количество ограничено), после чего выполняется операция, после операции наложение повязки на 25 минут.

Время, которое занимает лечение Легкого ранения - 15 минут, 20 минут лечится Среднее ранение и 25 минут Тяжелое ранение. Если к вашему персонажу применили лечение, вы в любом случае выздоравливаете за отведенное время. Время исцеления начинает идти сразу после окончания процедур.

Переход из состояния в состояние - при неполном здоровье раз в 15 минут вы будете терять 1 хит до смерти. Если вы находитесь в состоянии Тяжелого ранения и в течение 15 минут вам не оказана помощь, вы умираете. Если в течение 15 минут вам начали оказывать помощь, то таймер обнуляется и вы находитесь в ожидании. Если помощь была оказана не полностью или неверно, после окончания лечения таймер начинает бежать вновь с отметки в 15 минут.

Первая помощь:

Если ваш персонаж не умеет полноценно лечить, но хочет помочь товарищу, то требуется выполнить перевязку для стабилизации ранения. После перевязки состояние перестает ухудшаться. (Пример: Персонаж А получил тяжелое ранение, а врача вы найти не можете, вы можете наложить персонажу перевязку, чтобы он перестал умирать. Это стабилизирует персонажа А до доставки его медику для лечения.) Время в стабилизированном состоянии не ограничено.

Вещества и препараты:

На игре в рамках лечения и для различных нужд могут быть использованы препараты, которые можно будет найти в игре или синтезировать самим при наличии необходимого оборудования и различных реактивов для этого. Подробности по синтезу и созданию различных препаратов можно прочитать в правилах по науке. В данном разделе мы будем больше разбирать вопрос их прикладного применения.

Для лечения любых ран требуется проводить их чистку и обеззараживание. Именно за это отвечает первая общеизвестная группа веществ - дезинфицирующие средства. К таким веществам относится спирт, дистиллированная вода, перекись водорода и многие другие.

Обезболивающие средства также широко применяются в медицине. Самые распространённые средства для этого - морфины, опиаты и некоторые другие.

Отдельно существует группа антибиотиков, которые на игре представлены единственным видом таких лекарств - пенициллином.

Процесс лечения:

Кто может лечить:

Данный блок стоит внимательно изучить тем, кто будет плотно связан с процессом лечения ран и травм. Остальные могут ознакомиться, чтобы знать о возможных элементах отыгрыша, к которым стоит быть готовыми.

Также всем стоит изучить процесс лечения Лёгких ран, потому что их лечить могут все персонажи, также именно этот способ используется для стабилизации более тяжелых ранений.

Лечить средние и тяжелые раны может любой персонаж, у которого в биографии есть указание на наличие данного опыта. (Например: знание анатомии, знание медицины, опыт оказания врачебной помощи и подобное.) Если вы не уверены, что можете лечить средние и тяжелые ранения, вы можете это уточнить у игротехов, они вам подскажут.

Данная модель при использовании не требует наличия игротеха на чиповку данного процесса, но мы просим не забивать на отыгрыш данного действия, потому что игра в процесс лечения - неотъемлемая часть игры для персонажей медиков. Игроки могут приехать играть именно в эту модель.

Лечение легких ран:

Процесс начинается с обеззараживания раны. Место ранения очищается от одежды, далее нужно протереть любым импровизированным тампоном с обеззараживающей жидкостью. Последним этапом на место ранения накладывается повязка и крепится чип с указанием времени, когда повязка наложена. По истечении 15 минут повязка снимается и персонаж здоров.

Лечить легкие ранения самому себе нельзя.

Любой персонаж может вылечить легкое ранение другому при наличии необходимых материалов (бинт и обеззараживающее средство).

Лечение средних ран:

Сперва рана прочищается антисептиком также, как и в случае с легким ранением, после этого на место ранения клеится бумажный скотч или пластырь таким образом, чтобы 2 полоски рядом образовывали склеенный между собой край в несколько миллиметров. После этого место обкатывается обезболивающими средствами. Для этого используется шприц без иглы. После этого склеенные края сшиваются между собой. После сшивания краев, сверху накладывается повязка. Через 20 минут повязку и пластырь можно снять, а персонаж здоров.

Лечить средние раны могут только те персонажи, которые знают медицину.

Лечение тяжелых ран:

Во многом лечение тяжелых ран совпадает с лечением средних, кроме того, что после всех описанных выше процедур по лечению средних ран в завершении лечащий должен ввести пациенту антибиотик через укол, также, как и обезболивающее. Лечение тяжелых ран длится 25 минут, после чего повязки и пластыри снимаются, а пациент полностью здоров.

Болезни и их лечение:

Болезнь - моделируется карточкой с определённым номером.

На карточке нанесены симптомы, активные в данный момент. При переходе болезни от одной фазы к другой симптомы могут изменяться или дополняться. Отыгрывается только тот перечень симптомов, который активен сейчас.

Течение болезни:

Каждая болезнь имеет несколько фаз.

Фазы длятся различное время. Для каждой болезни это время своё.

У всех болезней 2 последние фазы отвечают за итоги болезни. Предпоследняя названа «Выздоровление», последняя «Осложнения». В этих фазах написаны условия для ситуативной проверки, которую требуется пройти игроку при достижении данной фазы.

У каждой болезни есть 2 обязательные фазы. Это фаза Выздоровления и фаза Осложнения. Болезнь переходит только в 1 из этих 2 фаз.

Фаза Выздоровления наступает в том случае, если к заболевшему было применено верное лечение. Данная фаза не гарантирует полного исцеления заболевшего. Возможно, что останутся какие-то остаточные симптомы, которые могут пройти со временем. Для каждой болезни это индивидуально.

Фаза Осложнения наступает в 2 случаях:

1. Если болезнь не лечили и она дошла до своего завершения. (Пройдены все предыдущие фазы.)
2. Если болезнь лечили неверно. В этом случае фаза Осложнения наступает сразу.

Протяженность болезни может быть различна по времени. Какие-то заболевания развиваются практически мгновенно, а какие-то могут никак не проявлять себя первые 6-12 часов. Зависит от того, что именно поразило персонажа. Фазы болезней тоже могут быть различными по протяженности.

Научная теория:

Для того, чтобы не забивать голову большим количеством информации, мы упростили систематику болезней, а также их способы группировки. Самое основное, что должны знать все врачи, что есть несколько групп болезней, а также несколько стадий каждого заболевания. В зависимости от заболевания и его фазы врач должен подобрать соответствующее лечение. Определение болезни врач осуществляет в соответствии с симптомами, которые есть у больного.

Деления болезней:

По типу происхождения:

- Механическая - из-за внешних факторов среды. К таким болезням относятся травмы, различные иммунные реакции организма, паразитические заболевания.
- Молекулярная - возникают из-за недостатка или переизбытка определенных веществ в организме.
- Бактериальная - возникает из-за размножения в теле зараженного различных микроорганизмов.
- Вирусная - возникает из-за заражения организма различными вирусами.

В зависимости от происхождения, зависит и способ лечения. Это важно учитывать выбирая способ исцеления пациента. Неправильный способ может покалечить или загнать в могилу больного гораздо вернее пули или ножа.

ВАЖНО:

Все болезни на игре излечимы!

На игре есть смертельные заболевания, которые могут убить персонажа!

Симптоматика и типизация болезней, а также способы их лечения относятся к персональным знаниям конкретных персонажей.

Лечение всегда длительный процесс. Для всех методов лечения характерно одно - это занимает от 20 минут отыгрыша процесса.

Все лечение основано на реальной научной теории и реальной медицине. Нет Бабушкиных травок и волшебных заговоров. Ваш персонаж в это может верить, но с точки зрения модели это работать не будет.

Смерть на игре

Смерть на игре:

Наша игра моделирует реальную жизнь.

Да, это придуманный мир Глория, где мы стараемся сделать для вас интересную и динамичную игру. Но, в нашем мире игры, как и в реальности есть Смерть. Это та модель, которая самая неприятная для каждого из участников процесса, но вместе с тем, она делает мир завершенным. Ставит в нём своеобразную точку.

Итак, давайте разберёмся в самых важных вопросах смерти и посмертия, которые есть на нашей игре.

1. В нашем мире ВСЕ персонажи смертны. **И игроки, и мастера** могут потерять своего персонажа. В этом плане Смерть не делает различий ни для кого.
2. Все смерти на нашей игре окончательные. Немножко умереть нельзя. Если ваш персонаж “всё”, то этого не изменить ничем и никак.
3. Первые часы игры МГ накладывает ограничение на возможность добивания. Добить противника можно с 12:00 субботы.
4. В пространстве игры есть несколько особенно опасных зон, посещение которых сопряжено с изрядным риском. Эти зоны называются “Зона Приключений”. В этих зонах действуют особенные (локальные) правила. Важно помнить, что все такие зоны не имеют ограничения по смертности. Это означает, что ваш персонаж там может умереть ДО истечения безопасного времени.
5. В процессе игры каждый игрок может прийти к выводу о том, что его персонаж окончательно загнан в тупик и нет дальнейшего выхода из ситуации. В этом случае игрок может добровольно принять решение о смерти персонажа.
6. Игрок после смерти персонажа идёт на Мастерку. Именно там находится мертвяк. ВАЖНО: если ваш персонаж умер, вы не можете взаимодействовать с другими игроками, которые находятся в процессе игры, вам надлежит проследовать на Мастерку, где можно будет посидеть, прийти в себя, после чего решить выходить новой ролью, помочь мастерам, как игротех или иные варианты.
7. В случае смерти персонажа, игрок получает выбор - выйти второй ролью или продолжить игру в посмертие.
8. В случае выхода второй ролью, игрок может заранее с МГ обсудить свои пожелания для запасного персонажа и подготовить для него антураж. Либо возможен выход второй ролью по мастерскому прегену.

Как работает смерть:

С 12:00 субботы для убийства другого персонажа требуется спустить его хиты до состояния «Тяжелого ранения», после чего подойти и обозначить добивающий удар с громко произнесенным маркером «Добиваю». После этого наступает смерть добитого персонажа.

Убитый персонаж в течение 15 минут не должен покидать места своей гибели (кроме случаев, когда переносят или прячут тело). Для комфорта игрок может принять удобную для него позу. Только важно, чтобы она четко отражала “статус” персонажа - мертв.

Если в течение 15 минут тело не находят, игрок оставляет паспорт персонажа и все игровые ценности на месте гибели, а сам отправляется на мастерку.

При обнаружении тела другими персонажами, они могут провести осмотр, где игрок убитого персонажа отвечает на вопросы осматривающих. Убитый не может отвечать на вопросы «кто это сделал?» и подобные. **Только описать то, что другие персонажи могут увидеть: характер ранений, кровь, следы и подобное.**

От тела можно избавиться. Для этого не менее, чем 2 человека должны унести и постараться где-то спрятать тело. После того, как от тела избавились, на месте, где это

случилось (где избавились от тела) оставляется паспорт персонажа и все игровые ценности, а игрок сразу идёт на мастерку.

Посмертие:

После смерти игрок приходит на Мастерку, где ему предоставляется выбор - как продолжить игру:

1. Выход новой ролью с новыми вводными и квестами.
2. Выход из игрового процесса полностью или на какое-то время, если будет требоваться прийти в себя.
3. Продолжить игру в новой плоскости. (Данный способ возможно будет использовать только в том случае, если сюжетно будут выполнены некоторые игровые задания)

Выход новой ролью:

- В случае возврата в игру новой ролью, вы можете заранее с мастерами прописать для себя запасных персонажей. Для этого вам нужно списаться с ГМом, чтобы продумать совместно персонажа, его историю, характер и другие элементы личности.
- Выйти по мастерскому прегену. Вы можете не заморачиваться на счёт нового персонажа самостоятельно, вместо этого использовать на месте процесс создания персонажа. Мастера на полигоне вам выдадут новые вводные и какие-то сюжетные ниточки, которые помогут вам вернуться в игровой процесс.

Выход из игрового процесса:

После смерти вы можете не захотеть продолжать игру какое-то время. В этом случае вы можете отправиться в Белую комнату, где сможете отдохнуть, а после вернуться в игру.

Продолжение игры в иной плоскости:

Про данную возможность подробно вам расскажут на мастерке в случае, если будут соблюдены сюжетные условия для этого. Важно подчеркнуть:

- Это не магия, не переселение душ и не что-то подобное.
- Это возможно только в случае исполнения ряда сюжетных условий.
- Это не воскрешение.

Важно понимать, что данная возможность появляется только при определённом сюжетном развитии игры и соблюдении ряда скрытых условий, которые так или иначе взаимосвязаны с моделью Науки.

Важные дополнения:

1. При выходе новой ролью, вы получаете новые вводные, новые расходные предметы, а также новые вводные задачи. Вы “забываете” всё то, что знал ваш предыдущий персонаж.
2. В случае, если ваш персонаж умер, а вы решили не выходить новой ролью, вы можете находиться только в БЕЛОЙ ЗОНЕ (Зоне, где нет игрового процесса).
3. Игрокам, которые не в ролях, запрещено взаимодействовать с игроками, которые находятся в игре.

Всех тех, чьи персонажи по тем или иным причинам умерли, мы просим следовать следующим простым правилам:

- Не взаимодействовать с теми игроками, которые ведут отыгрыш. Не мешайте и не дерольте игроков.
- После выхода новой ролью, не надо бежать и мстить обидчикам вашего предыдущего персонажа. Не ломайте тем самым игру другим игрокам.
- Не ходите по полигону под белыми хайратниками, а тем более без них. Мы просим находиться в Белой Зоне, где нет игрового процесса.

Яды и противоядия

Яды, какие бывают, чем отыгрываются:

На игре может существовать некоторое количество вредных для человека веществ. Для удобства восприятия все вещества разделены на несколько групп. Названия у веществ и средств нейтрализации могут отличаться, но каждое из них подчиняется общим правилам.

Любое вещество оказывает на человека различное воздействие.

Вещество действует на человека, если оно относится к одной из описанных групп.

Вещества могут нести 2 типа воздействия:

- Позитивное.
- Негативное.

Часть веществ могут вызывать зависимости различной силы. От простого психологического пристрастия (как никотин), так и до физических ломок (опиаты и героин).

Эффект от принятого вещества наступает в течение (в основном) 10 минут, после принятия.

Игротехнически, как выглядит отравление или введение веществ:

Для создания каждого яда требуется выполнить соответствующий опыт и зачиповать его у игротеха или мастера.

К сертификату МГ выдаёт физический носитель - ПОСЫПКА ДЛЯ КУЛИНАРИИ (можно растолочь).

Игрок может тайно или явно ввести человеку какое-либо вещество. Пути попадания на усмотрение игрока. Вещества могут быть подмешаны в напиток, в еду, вколоты шприцом, скормлены в виде таблеток.

Для того, чтобы попытка тайного или явного введения вещества была засчитана, требуется, чтобы игротех зачиповал процесс.

Отравитель обращается для этого к игротеху и делает заявку на применение любого из доступных ему веществ, показывает сертификат. После чего добивается принятия жертвой вещества. Если принятие удалось, то после этого игротех подходит к игроку и передаёт карточку с пометкой “Ознакомиться через N минут”. Внутри будет информация о том, какие симптомы испытывает жертва.

Далее через N минут жертва открывает карточку и видит симптомы, которые ей предстоит отыгрывать.

Все вещества имеют несколько стадий воздействия. В карточке содержится информация обо всех стадиях с указанием времени перехода из одной стадии в другую. Игрок, получивший такую карточку, отыгрывает симптомы так, как они указаны.

Пример: игрок А хочет создать какой-то яд, для этого ему надо тайно или открыто попасть в лабораторию, где он сможет провести опыт. Используя свои личные знания и ингредиенты, А проводит химический опыт и получает определенный яд, который хотел создать. Чипует это событие у игротеха. По созданию яда (колбочка с жидкостью, полученная в ходе опыта) А отдает это вещество игротеху, а взамен получает сертификат созданного яда и физический носитель - посыпка. Когда А будет удобно, он использует эту посыпку и сообщает об этом игротеху. После чего, А отдает свой (уже использованный) сертификат игротеху. Игротех сообщает тому, кого отравили (игрок В) о том, что он чувствует себя как-то странно и передает игроку В карточку с симптомами. В течение обозначенных на карточке минут игрок В открывает симптомы и отыгрывает их.

Игрок А может также передать созданный им яд любому другому игроку.

Типы ЯДОВ:

1. Галлюциногенные. На какой-то промежуток времени вызывают у игрока приступы видений.
2. Паралитики. Могут на время лишать подвижности тех персонажей, кто попал под их воздействие.
3. Релаксанты. Способны замедлять реакцию человека. Воздействие вещества приводит к снижению порога восприятия и неконтролируемой болтовне того, кто принял вещество.
4. Снотворные. Усыпляют жертву на какое-то время.

5. Медленно действующие яды. Состояние жертвы ухудшается медленно и незаметно.
6. Быстродействующие яды. Симптомы проявляются практически сразу.
7. Временная слепота. Лишает жертву зрения на какое-то время.

Лечение:

Каждому яду соответствует своё противоядие, которое нейтрализует все негативные эффекты.

Определить яды можно по симптомам, которые отыгрывает жертва отравления.

Для всех ядов есть общее:

- Противоядия действуют 100%.
- Лечение отравления занимает 15 минут.
- При лечении сразу проходят симптомы яда, отыгрывается только указанный побочный эффект в карточке противоядия.

При этом в течение всего времени лечения симптомы продолжают, постепенно ослабевая.

Некоторые лекарства могут вызывать побочные эффекты. Подробнее см. в противоядиях.

Кто может изготовить яды и противоядия:

Для приготовления подобных веществ требуются определённые навыки, знания и опыт. Таким образом приготовить могут только те персонажи, которые имеют соответствующие отметки в своих персональных прогрузках. Вылечить яд может только противоядие.

Изготовление ядов и противоядий требует наличия определенных расходных материалов. Точные рецепты, как и опыты по их созданию относятся к персональным знаниям.

Правила по обыскам, взлому и проникновению

Обыск:

Из-за особенностей мира вашего персонажа могут обыскать другие персонажи. Для того, чтобы данный вопрос был регламентирован и не доставлял никому дискомфорта, мы решили ввести несколько способов отыгрыша обыска.

Общий порядок обыска:

Обыскивать можно только тех персонажей, которые дали на это согласие (игроки могут сопротивляться обыску) или тех, кто не может сопротивляться (например, связан или оглушён).

Для отыгрыша процесса обыскивающий заявляет данное действие маркером «Обыскиваю».

После заявления обыска обыскиваемый имеет право выбрать - будет ли происходить обыск «по жизни» или «без контакта».

При заявлении обыска по жизни один игрок досматривает другого и вещи при нём по жизни.

Если заявлен обыск без контакта, то обыскивающий словами проговаривает свои действия, а обыскиваемый выдаёт результат.

Обыск помещений производится по жизни.

В случае с обыском жилой комнаты ОБЯЗАТЕЛЬНО наличие мастера.

Пожизневые вещи должны быть отмечены крестом из малярного скотча с пометкой на нем «Пожизняк». В Пожизняке нельзя прятать игровых ценностей.

В процессе обыска можно изымать только те предметы, которые отмечены различными игровыми чипами.

В случае с оружием, оружие «изымается». Это моделируется тем, что игрок, чье оружие изымают, может действовать по 1 из вариантов:

1. Передать оружие тому, кто его изъяс.
2. Обратиться к игротеху на передачу игроку, который изъяс оружие мастерского сертификата с отметкой об этом. Оружие при этом или убирается в пожизняк или передается на мастерку.

Если оружие убрано в пожизняк или сдано на мастерку, игроку надо будет отыграть его возвращение себе. Даже, если это будет «новое» оружие, на улицах города его просто так не достать.

Кражи:

Кражи на игре возможны. Если вы достаточно ловкий человек, то в процессе игры вы можете что-то украсть у другого персонажа. Красть можно только зачипованные предметы. При краже предметов персонаж изымает зачипованный предмет.

Украсть возможно только предметы и документы с чипами «Предмет в игре» и «Документ в игре».

Замки на игре:

Часть дверей может запирается на игре. В этой ситуации персонаж, запирая помещение, переворачивает на такой двери снаружи табличку со стороны «открыто» на сторону «заперто». На стороне «заперто» указывается числовой код от 1 до 5 цифр в зависимости от сложности замка. Открыть запертую дверь может только игрок с соответствующим ключом, на котором указан такой-же порядок цифр.

Взлом замка занимает ровно столько минут, сколько цифр содержит код замка. Если это замок с 3 цифрами, то взлом займёт 3 минуты. Для взлома замка персонажу нужно иметь необходимую подготовку, что будет отражено в его скрытой вводной специальной пометкой «есть навыки взломщика» или аналогичной. Без этих навыков взлом замков невозможен.

Для взлома персонажу требуется наличие отмычек, которые одноразовые. Новые отмычки можно будет изготовить в процессе игры. Отмычка - это шпилька с чипом, на котором отмечается цифра, которую можно использовать для подбора кода на замке. Для удачного взлома взломщику требуется подобрать полный комплект отмычек с соответствующими цифрами.

Взлом помещения происходит в присутствии мастера или игротеха.

Если вы не обладаете навыками взломщика, то вы можете скооперировавшись втроем выбить дверь. Для того, чтобы выбить дверь, вы должны в течение определенного количества времени стучать в неё, отыгрывая процесс. Время определяется также, как и время затрачиваемое на взлом замка. Часть дверей может иметь на одной из сторон мастерскую пометку о том, что с одной из сторон её «невозможно выбить» или «невозможно взломать». Но это очень редкие двери, таких на игре будет мало.

Модель особых взаимодействий

Общее по особым взаимодействиям:

На игре будет ряд возможных действий, которые сложно отнести к каким-то общим моделям на игре. Для вашего удобства мы их объединили в данный раздел.

Пытки:

На игре возможно применение силового воздействия для получения правдивых ответов на свои вопросы.

Для того, чтобы пытать кого-то, нужно зафиксировать жертву (например, связать).

После этого вы можете заявить начало пытки указав на это.

*Палач - человек который проводит пытки.

*Жертва - человек, которого допрашивают с помощью пыток.

Каждая пытка отыгрывается 5 минут. В течение этого времени палач отыгрывает процесс, а жертва может кричать, звать на помощь и отыгрывать процесс со своей стороны.

После окончания пытки палач задаёт 1 вопрос на который жертва обязана отвечать правдиво. Если вопрос требует развернутого ответа, жертва должна его дать.

После каждой пытки жертва теряет 1 хит здоровья. ВАЖНО: жертва теряет хит сразу по завершении пытки, до ответа на вопрос.

Если жертва в процессе пыток получает Тяжелое ранение, она теряет сознание и не способна отвечать на дальнейшие вопросы.

Жертва находится без сознания до момента пока ей не будет оказана полная медицинская помощь (см. правила по медицине - выход из Тяжелого ранения). До момента полного восстановления жертва пребывает без сознания.

Принудительно вернуть в сознание жертву невозможно.

Связывания:

На игре может возникнуть ситуация, когда нужно будет ограничить чьи-то возможности перемещения. В этом случае можно связать или заковать персонажа в цепи. Если вы связываете человека, то убедитесь, что веревки не доставляют ему дискомфорт, и в случае ЧС он может освободиться самостоятельно.

Связанным персонаж может быть не более 30 минут. По их истечению человека нужно освободить.

Самостоятельно человек освободиться может в следующих случаях:

1. Если ситуация становится рискованной с точки зрения жизни и безопасности самого ИГРОКА.
2. Персонаж может попробовать бежать, если его оставили без наблюдения.

Также связанный может звать на помощь.

Модель предполагает использование только зачипованных заранее веревок.

Использование кандалов, колодок, цепей, наручников и прочих способов зафиксировать персонажа запрещено.

Допускается только мягкая не тянущаяся и не скользящая веревка из натуральных материалов. Синтетика запрещена.

Техника безопасности:

- Запрещено фиксировать что-то кроме рук.
- Запрещено использовать самозатягивающиеся узлы. Связанный должен иметь возможность освободиться самостоятельно без лишних манипуляций. Прежде всего это отыгрышный момент, а не реальное пленение.
- Узлы не должны давить и пережимать конечности.
- Вербка не должна прерывать кровоток.

Связывание и пленение не должно длиться более 30 минут. Если персонажа связывают второй и более раз за 2 часа, персонаж имеет право на суицид. В этом случае игрок заявляет смерть своего персонажа, после чего происходит отыгрыш по правилам «Смерти и посмертия».

Ограничения:

1. Вербки для связывания берут сами игроки.
 2. Все веревки должны пройти чиповку у МГ до старта игры и получить чип «Предмет в игре».
 3. Без чипа «Предмет в игре» связывание недействительно, игрок может освободиться самостоятельно сразу, без соблюдения правил по побегу.
 4. За использование веревки без чипа и/или нарушения ТБ, МГ оставляет за собой право удалить нарушителя(нарушителей) с полигона в любой момент.
- Правила по освобождению и побегу:
1. Связанный персонаж может попытаться сбежать.
 2. Чтобы сбежать, у персонажа должен быть предмет, которым он избавится от веревок. Это любой вид оружия, прошедший чиповку.
 3. Побег - это риск для пленного. Это значит, что освободиться от веревки требуется в тот момент, когда никто не видит или никто не может помешать.

Оглушения:

Оглушить можно любого персонажа.

Оглушение действует 5 минут, в которые оглушенный персонаж не может взаимодействовать с миром игры.

Оглушённого можно привести в себя легкими похлопываниями по щекам.

После того, как оглушенный пришёл в себя, персонаж в течение 10-20 минут мучается тошнотой и головными болями. Время отыгрыша последствий определяет сам игрок в процессе игры.

Важно: оглушить можно только со спины. Сбоку или с лица оглушение не работает.

Наличие шлема или иной защиты головы блокирует возможность оглушения.

Оглушение отыгрывается легким хлопком по плечу и словесным маркером “ОГЛУШЕН”. При этом в другой руке того, кто хочет оглушить должен находиться игровой предмет оглушения, например, рукоять нерфа или холодного оружия, книгу, подсвечник и подобное. После этого тот, кого оглушили, теряет сознание и падает на пол.

НО еще раз ИГРОК ОБОЗНАЧАЕТ ОГЛУШЕНИЕ КАСАНИЕМ РУКИ ПО ПЛЕЧУ. Никого бить для этого ничем не надо)))

Правила по сексу

На игре между персонажами могут возникнуть не только платонические чувства, но и иные. Мы все с вами сильные ролевые игроки и привыкли ко всему, что нам предлагают мастера. На нашей игре мы не будем вам доставлять неудобства, а потому предлагаем вам на выбор 2 варианта отыгрыша сексуальных взаимодействий.

Вариант 1: контактный.

Для отыгрыша секса по обоюдному согласию люди делают друг другу массаж плеч, сопровождая процесс характерными звуками. Данный процесс длится не менее 10 минут.

Для изнасилования насильник и жертва играет в ладушки в течение 3 минут и более..

Вариант 2: бесконтактный отыгрыш.

Игроки кормят друг друга какими-то вкусняшками (конфеты, пряники, сушки и подобное).

За любые другие способы отыгрыша МГ ответственности не несёт и оставляет их на совести игроков.

PS: Все дети, зачатые на полигоне становятся собственностью мастерской группы и пожизненно записываются в игротехи XDDD

Радиосвязь

Общее по модели:

Радиосвязь в мире игры требует наличия специальных навыков для отправки и приёма сообщений. Данный навык – знание Азбуки Морзе.

Существует только дальняя радиосвязь, которая позволяет связаться с объектами вне острова.

Для связи требуется использовать специализированные коммутаторы, которые имеют стационарное положение.

Все коммутаторы имеют статус «Предмет в игре». Коммутаторы можно:

1. Уничтожить.
2. Отремонтировать.
3. Собрать новый коммутатор.
4. Отправить сообщение.
5. Принять сообщение.

Носимых радиостанций нет.

Стартовое положение коммутаторов для связи определяется Мастерской группой.

Новые коммутаторы игроки могут расположить там, где им будет удобнее. Расположение требует чиповки у Мастерской группы.

Для отправки и получения сообщений требуется набор специальных знаний. В персональных прогрузках такие персонажи будут иметь отметку об этом.

Всего есть 3 направления работы с радиотехникой, которые требуют особых навыков:

1. Радиопередачи и радиообмен - требуют навыков связиста для отправки и приёма сообщений, умения пользоваться радиостанцией правильно, чтобы отправленное сообщение было передано и получено.
2. Сборка радиостанций и её ремонт - могут выполнять учёные физики и инженеры, а также специалисты по ремонту и обслуживанию радиоаппаратуры. Требуемые навыки: экспертные знания по физике, либо ремонт радиоаппаратуры, либо инженер физик.
3. Радиоборьба - требует особых навыков, которые будут отмечены в персональных прогрузках. Известно, что радиоборьба есть 3 видов: перехват передач, вычисление частот и местоположения радиостанций, блокирование радиопередач.

Общее по всем направлениям радиосвязи:

Все 3 глобальных направления (радиопередачи и радиообмен, сборка и ремонт с обслуживанием радиостанций, радиоборьба) требуют особых навыков для работы. Базово известно, что для сборки оборудования требуется определенное количество ресурсов, а также экспертные знания по физике или навыки инженера.

Использование оборудования также требует специфических навыков, которые отмечены для тех, кто умеет персональными моделями.

Сборка любого оборудования будет требовать наличия схемы, если иное не указано в персональном прогрузе.

Содержимое радиопередач должно быть понятно МГ. Если содержимое может трактоваться различными способами, МГ в этом не виноваты, если поймут неверно.

Модель ситуативной проверки

Для чего данная модель:

В рамках игры могут возникнуть ситуации, когда правила не регулируют какое-то действие игроков, но при этом логика мира позволяет осуществить задуманное. В этой ситуации МГ нужно иметь инструмент для определения успешности действия и результата. Именно для таких проверок и нужна данная модель.

Как это работает:

Если персонаж в процессе игры решил условно сделать себе из подручных средств аэроплан, мы никак не моделируем этот процесс правилами. При этом логика мира и наука никак не противоречат данному процессу. В этой ситуации игрок может сделать подобное, ну или попытаться. Для этого достаточно иметь четкое понимание того, как это будет реализовано и из каких материалов. По своей сути надо ответить на такие вопросы:

- Как? Подробно описать из каких материалов и с помощью чего вы будете получать желаемый результат.
- Зачем? Описать цели того, что вы делаете.

После ответа на эти вопросы, мастер даст кубик d20, который надо кинуть. Он покажет успешность мероприятия.

Успех и провалы:

Перед броском Мастер сообщит вам о наличии или отсутствии модификаторов сложности или наоборот дополнительных факторах, облегчающих вам задуманное.

Базовые значения:

- 1 критический провал. При ваших действиях что-то пошло не так, в результате чего персонаж получает какой-то негативный откат.
- 2-10 провал. Вам просто не повезло и вы не достигли результатов.
- 11-19 успех. Вы получаете достигнутый результат.
- 20 критический успех. У вас всё пошло очень хорошо, вы получаете достигнутый результат и к нему ситуативный бонус.

Некоторые действия могут иметь модификатор сложности. Это те ситуации, когда результат возможен, но есть внешние факторы, которые осложняют задуманное. При наличии модификаторов сложности мастера перед броском сообщают об этом, указывая точное число модификатора сложности. Причину мастера могут не называть, учитывая скрытую от игроков сюжетную информацию.

Модификатор прибавляется к результату броска, после чего рассчитывается результат. Модификаторы могут быть положительными и отрицательными (например, минус 3 и плюс 3, если у вас модификатор минус 3, то от значения на кубике вы отнимаете 3 и смотрите результат, положительный модификатор плюс 3 прибавляете к значению и смотрите результат.):

Ниже приведена таблица модификаторов сложности:

- Минус 5. Очень сложно.
- Минус 3. Сложно.
- Плюс 3. Легко.
- Плюс 5. Очень легко.

Важные моменты:

- Действия могут потребовать от персонажа затратить какое-то время в мире игры (до 30 минут). Это время назначает мастер, учитывая сложность задумки и навыки персонажа. На это время персонаж выбывает из игрового процесса. Игрок может пойти в белую комнату и подождать там. Точку возвращения в мир игры обозначает мастер.
- При неудачной попытке ресурсы, которые планировалось затратить - сгорают. Если дайс брошен, то отказаться от задумки нельзя.
- На критический успех и критический провал модификатор сложности не влияет. Если у вас выпало 17 и модификатор сложности плюс 5, то критический успех вы не получите. Он получается только при выпадении 20 на кубике. То же самое и касается критического провала. Он случается только при выпадении 1.
- Если ваша попытка неудачна, то время на неё всё равно тратится и его назначает мастер.
- Время на попытку назначается ДО броска дайса. Если мастер не назначил его, то посчитал это уместным.
- Вы можете взять и свой любимый d20 кубик, чтобы катать его, но это не обязательно. У каждого мастера будет с собой свой.

Правило дикого кубика:

Зачем?

- Если вам стало мало приключений или вы не знаете, что делать.
- Если вы в какой-то момент подвисли и не знаете, как продолжить игру.
- Если вы сломали голову и вам нужна подсказка от мастеров в решении головоломок.

Во всех этих ситуациях вы можете обратиться к мастерам, бросить Дикий кубик и получить какие-то дополнительные вводные, которые вам помогут продолжить своё приключение.

Это правило работает неограниченное количество раз и для каждого. Оно нужно для того, чтобы каждый игрок смог получить максимум от игры.

Как это работает?

Вы отошли покушать или ещё куда-то, а нить игровых событий критически утеряна. Вы можете обратиться к мастеру, вам дадут кубик, который вы бросите. В зависимости от результата мастер даст вам какую-то из активных сюжетных вводных, чтобы вам было проще вернуться в игровой процесс.

Наука

Вводное слово:

На игре нет магии, зато есть наука. Местами необычная, местами непонятная жителям того мира, в котором происходит игра. Если вы видите необъяснимое, это не значит, что это мистика какая-то, это значит, что явление ещё не изучено и не объяснено.

Всё, что происходит на полигоне так или иначе имеет своё объяснение с научной точки зрения. Если говорить условно, то: «Молния в грозу бьет с неба не потому, что боги гnevаются. Это происходит из-за разницы потенциалов между грозовыми облаками и поверхностью земли.»

Учёные в нашей игре могут восприниматься жителями мира своеобразными волшебниками, которые оперируют непонятными значениями и теориями, а их речи при проведении различных экспериментов похожи на заклинания средневековых алхимиков.

Добро пожаловать в мир, где можно раскрыть все тайны мироздания, покорить стихии природы и подчинить себе всё вокруг с помощью своих знаний.

На игре могут быть персонажи, которые изначально заявлены, как ученые, а есть те, кто имеет соответствующие навыки и знания, но скрыт в сетке ролей за другими профессиями.

Техника безопасности:

Любая техника безопасности написана кровью. Эта не исключение. Давайте все будем аккуратны, чтобы нам не пришлось дополнять эти пункты уже на вашем опыте. Помните, что все опыты в лаборатории реальные, все реактивы не бутафория. Тут можно получить и ядовитый газ, и удар током, и многое другое. Только это будет уже не игра, а по-настоящему.

В лаборатории действует пространство очень зыбкой игровой условности. Это значит, что даже отыгрыш и все прочее диктуется соображениями о вашей безопасности.

Все опыты можно проводить только в специально зачищенных для этого помещениях. На такие помещения будет выписан отдельный мастерский сертификат, который будет размещен в помещении.

Проводить опыты можно только в присутствии члена МГ (мастера или игротеха).

Представитель МГ в любой момент может прервать проведение опытов, в этом случае всем надлежит прервать свои действия и отойти от столов.

Перед началом работы требуется надеть защитные средства - очки и перчатки (предоставляются МГ). Если вы желаете, можно использовать собственные. Требования к очкам: защитные крепкие очки, плотно прилегающие к лицу (пример: качественные страйкбольные очки, строительные защитные очки). Требования к перчаткам: одноразовые латексные перчатки, должны защищать от попадания реактивов на кожу и от прямых ударов электрическим током.

Перед началом работы в лаборатории все обязаны прослушать инструктаж по технике безопасности и расписаться в журнале о прохождении инструктажа.

Во всех помещениях, где проводятся опыты (выдан мастерский сертификат на помещение), введена полностью небоевая зона. Запрещены любые боевые взаимодействия.

Во всех помещениях, где проводятся опыты запрещено находиться в нетрезвом состоянии.

Используемые в игре наборы достаточно дорогие. Поэтому действует правило «Сломал = купил». Если по чьей-то вине поврежден набор, виновник оплачивает приобретение нового аналогичного.

При работе с химическими реактивами:

1. Запрещено отклоняться от инструкций, которые выдал Игротех.
2. Смешивать вещества в ином порядке, чем это предусмотрено инструкцией.
3. Добавлять что-то свое в опыты. Или заменять ингредиенты на свои.
4. В случае, если что-то просыпалось и пролилось, нужно прервать опыт и убрать ингредиенты.
5. Не трогайте перчатками, которыми работали с реактивами лицо и открытую кожу. Особенно не трогайте ГЛАЗА!
6. Мойте руки перед и после работы.
7. Если что-то случилось/пошло не по плану, сразу останавливайте эксперимент и сообщите члену МГ.
8. Не надо нюхать получившиеся результаты напрямую.
9. Не трогать посуду, которая могла нагреться руками, используйте для этого щипцы.

При работе с опытами по физике:

1. Используйте только то оборудование, которое выдано представителями МГ.
2. Убедитесь, что ваши руки сухие.
3. Не трогайте оголенной кожей провода, которые могут быть под напряжением.
4. Помните, что некоторые элементы могут нагреваться в процессе опытов, будьте аккуратны.

Мы все взрослые люди, а потому думайте о своей безопасности о безопасности окружающих. Не делайте того, что может привести к печальным последствиям.

Немного об игротехнике:

К сожалению, в игре будут существовать условности, которые так или иначе будут исполнять функции моделирования различных игровых взаимодействий. Для науки мы также строим подобную систему.

Начать стоит с того, что мы моделируем 3 типа взаимодействий:

Научное исследование. Персонажи могут захотеть изучить те или иные явления и особенности мира вокруг них. Для этого делается следующий набор действий:

1. Персонаж формирует чёткую теорию того, что он хочет проверить, озвучивает теорию Игротеху, который будет чиповать исследование. Игротех подбирает один из подходящих для данного исследования опыт.
2. Персонаж в лаборатории проводит опыт, достигая или нет заявленного Игротехом результата.
3. Если результат достигнут, то Игротех озвучивает итоги исследования. Подтвердит теорию или ответит на конкретные вопросы по исследованию.
4. Если результат не достигнут, Игротех сообщит это напрямую.

Крафт и создание изобретений или каких-то необходимых предметов. (К этому пункту также относятся процессы создания оружия, ядов и противоядий, взрывчатых веществ, создание лекарств.)

1. Персонаж заявляет Игротеху цель того, что он хочет создать или изготовить.
2. В случае, если это что-то новое (какое-то изобретение), то Игротех подбирает подходящий опыт самостоятельно, после чего персонажу его требуется выполнить. При удачном завершении опыта, Игротех выдаёт сертификат с описанием изобретения и по возможности его физический носитель.
3. В случае, если это уже существует и требуется просто использовать лабораторию для подготовки материалов, персонаж выполняет изначально заложенный опыт, если результат достигнут, Игротех выдаёт сертификат и физический носитель. Если результат не достигнут, то крафт не удался.
3. Глобальные научные исследования. Это те задачи, которые в мире игры учёные получили до отправления в экспедицию. Каждый учёный на старте игры получит свою персональную папку со списком исследований, которые они должны выполнить. Данные

исследования происходят по тем же правилам, что и исследования в 1 пункте, но имеют необходимость точного документирования всех шагов исследования и его результатов.

Научные направления. Кто может играть в науку. Какие для этого требования. Какие у кого возможности.

Всего на данной игре будет моделироваться 3 глобальных научных направления:

- Физика.
- Химия.
- Биология.

В рамках этих моделей будет строиться основная игра в научный блок. Важно помнить, что эти 3 направления очень обширны и могут включать в себя изрядную долю совершенно различных дисциплин.

Для тех, кто все-таки выбрал данное направление, важно понимать, что это будет игра в модельки и с материалами, которые подготовит МГ.

Теперь мы плавно перейдем к вопросу «А кто может играть в Научный блок?». На самом деле жестких ограничений на это нет. Если ваш персонаж имеет достаточное образование в какой-то из сфер, а также считает уместным свое участие в научных исследованиях, мы не имеем ничего против.

Любой персонаж, у которого в биографии в разделе личные знания или навыки прописано, что имеется то или иное образование, может участвовать в исследованиях и играть в Науку. В случае, если у вас нет соответствующих знаний - ваш персонаж не разбирается в этих сферах и проводить какие-либо опыты может быть опасно для жизни персонажа.

Также важно понимать, что указание «Может принимать участие...» говорит о том, что самостоятельно такой персонаж не может выполнить какие-то исследования или провести работы, требующие экспертных знаний по конкретному направлению.

С тем, кто может играть, мы примерно поняли. Теперь самое время определиться в том, кто специализируется на этом направлении игры. В ваших прогрузках может быть отметка «Экспертные знания в ...». В этом случае такой персонаж может самостоятельно проводить любые работы и исследования по направлению, где он эксперт. При этом какие-то исследования могут требовать помощи исследователю. В таких случаях он берет себе в помощь тех, кто по его мнению наиболее подходит для того, чтобы решить поставленные задачи.

Всего в игре может быть 3 направления экспертов:

- Эксперт по Биологии.
- Эксперт по Физике.
- Эксперт по Химии.

Кроме экспертов, которые полностью разбираются в своем вопросе, могут быть люди, которые имеют начальное образование в том или ином направлении. Всего таких навыков существует 4 типа:

- Базовые знания в Физике.
- Базовые знания в Химии.
- Базовые знания в Биологии.
- Базовые знания во всех направлениях.

Наличие и отсутствие подобных навыков у ваших персонажей зависит от биографии персонажа. В случае наличия у персонажа необходимых фактов в истории, мастера при подготовке прогруза отдельно вынесут данную информацию в поле «Навыки Персонажа». Мы должны предупредить, что изначально не все персонажи могут принимать участие в игре в Научный блок.

Игровые возможности:

Научный пласт игры, как и в предыдущей части представляет достаточно много различных возможностей для игроков. Если смотреть глобально, то предусмотрено 2 больших направления:

Крафт. К этому относится все, что могут создавать те, кто обладает нужными навыками.

- Оружие.
- Различные приборы.
- Яды и противоядия.
- Лекарства.
- Взрывчатка.
- И все остальное, что доступно к созданию на техническом и научном уровне развития мира Глория.

Лечение травм и болезней.

Исследования.

Правила по крафту и лечению вынесены отдельными блоками, потому как существуют некоторые навыки, которые позволяют что-то изготовить, даже не будучи экспертом. Эти навыки более целевые. В прогрузах игроков они будут также вынесены в поле «Навыки персонажа». Например, навык «Создание огнестрельного оружия». Этот навык позволяет создавать то или иное огнестрельное оружие, которое соответствует известным схемам.

С остальными вариантами крафта работает такой-же принцип. Если ваш персонаж знает о том, как оказать первую помощь или изготовить яд или противоядие, он может это сделать, имея соответствующие рецепты или схемы. Некоторые действия схемы не требуют. Такие навыки в ваших прогрузах будут иметь соответствующие пометки.

Что такое Рецепт/Схема:

Это подробная инструкция, которая позволяет изготовить любой предмет, если есть необходимые базовые навыки.

При наличии базового навыка и схемы (рецепта) любой персонаж может изготовить то, что на схеме изображено.

Схемы и рецепты могут быть добавлены в прогруз, как изначальные знания персонажа, так и найдены в процессе игры.

В редких случаях схемы и рецепты могут стать результатом глобальных исследований. В таком случае нужно составить подробное описание изобретения, отвечая на следующие вопросы:

- Что именно вы собираете.
- Каким задачам изобретение отвечает? (Свойства, на основе каких законов природы действует, ожидаемый результат).
- Используемые для сборки ресурсы (с указанием химических имен по таблице Менделеева, ресурсы природного происхождения). Указывать надо в виде: Газы-Водород или провод одножильный-Медь.

Процесс крафта/сборки изобретения:

Вы приходите со схемой и ресурсами в помещение, где можно производить опыты. После этого вы передаете представителю МГ схему и ресурсы.

Возможно, что вам потребуется защитить (т.е. объяснить чипующему мастеру, как вы создали тот или иной предмет) свою схему сборки, если ее изготовили вы сами. В этом случае потребуется сделать расчёты.

После этого вы переходите к самой сборке изобретения или процессу создания. Игротех подбирает вам опыт или серию опытов, которые вам потребуется выполнить для достижения результата. В каких-то случаях могут быть добавлены какие-то элементы сложности на усмотрение игротеха.

В результате вы получите вещественный носитель, если он предусмотрен. В любом случае вы получите мастерский сертификат на изобретение.

Криминалистика

Общее по модели:

Мир Глории не стоит на месте, вслед за преступниками, которые используют все доступные научные новшества в своей деятельности, закон тоже существенно расширяет свои возможности. Наука и исследования теперь позволяют получить гораздо больше

информации о преступлениях. Вслед за созданием научного подхода к поиску преступников, появились на Архипелаге и специалисты, которые эти исследования проводят.

Криминалисты - это эксперты по преступлениям и по тому, как они совершаются. Они знают особенности всех физических, химических и биологических процессов, что являются основой любого события. Именно они живут под девизом «Нет такого преступления, которое было-бы нельзя раскрыть. Всегда останутся те мелочи, которые можно собрать и увязать в одну картину. Из сотни деталей мы можем собрать цельную картинку преступления и найти преступника.»

Так как наука эта новая, то точной информации о том, что могут узнать криминалисты нет. Кто-то утверждает, что они шарлатаны, а кто-то обвиняет их в использовании «запрещенных знаний» для исследования. В целом на Архипелаге все знают, что это ученые, которые исследуют совершенно специфическую сторону жизни человечества.

Процесс исследований:

- это процесс поиска ответов на вопросы, которые ставит перед собой криминалист. Детали того, какие вопросы может исследовать криминалист относятся к личным знаниям, так как это отдельный пласт игры.

Общий процесс исследований начинается со сбора образцов для получения информации. Это во многом относится к отыгрышу. В зависимости от качества отыгрыша мастера могут на свое усмотрение дать какие плюшки или наоборот не осветить часть информации. На этом этапе достаточно дистанционной чиповки. Производится съемка видео и пересылается мастерам.

Следующий этап - исследования в лаборатории. Все полученные образцы можно изучить различными образами. В зависимости от того, что изучается и какие признаки ищутся, мастера подбирают соответствующие опыты. Эти опыты можно проводить только в специализированных помещениях (имеющих соответствующий мастерский сертификат).

После того, как отыграны все исследования, мастер озвучивает число вопросов, на которые исследователь может попробовать получить однозначный ответ «Да» или «Нет». Далее игрок озвучивает вопросы по очереди и по запаху определяет из чего сделаны ароматические смеси и масла. Если игрок определяет верно, то ему дается правдивый ответ.

Что относится к персональным знаниям:

1. Предметы исследования. Каждый криминалист знает только свои предметы исследования. Подробности о том, что может быть изучено и по каким признакам - это закрытая информация.
2. Список возможных ароматов и смесей.