

ПРАВИЛА ИГРЫ АРКАНУМ 2

О ПЕРСОНАЖАХ

У каждого персонажа обязан быть паспорт. Паспорт выдается мастерами на регистрации. Помимо имени, возраста и расы у всех персонажей есть несколько показателей:

1. Индикатор склонности от +10 до -10 говорит нам о склонности персонажа в ту или иную стезю мира Арканум: магию или технологию. Скрытая информация.
2. Мировоззрение от -10 до +10 обозначает характер персонажа и связан с показателем СПЕКТР. Скрытая информация.
3. Блок/Локация/Группа - по сути обозначает место проживания в городе Каладон.
4. Занятость характеризует профессионализм персонажа в той или иной области или его род деятельности в Каладоне. Необязательный пункт.
5. Якоря - в зависимости от показателя мировоззрения каждый персонаж выбирает себе один из якорей. Эта скрытая информация, она записывается в паспорт персонажа и не меняется.

Список якорей:

- Семья
- Положение в обществе
- Материальное благо
- Власть
- Здоровье
- Религия
- Фобия
- Свобода
- Самореализация

ЭКОНОМИКА

В игре применяется циклическая модель экономики.

Экономический цикл 4 часа

В игре присутствуют следующие экономические игровые ценности и понятия:

- **Деньги** являются отчуждаемой игровой ценностью. На игре присутствуют бумажные деньги номиналом 1 доллар и монеты номиналом 25 центов. 1 доллар = 100 центам
- **Руда/Запчасти/Свитки** - ресурсы.
- **Патенты**, которые подтверждают особые возможности персонажа/строения/локации/предмета, и не могут у него отчуждаться.
- **Лавка** - торговая точка реализующая сертификаты и получающая доход каждый цикл
- **Предприятия** - производят ресурс в экономический цикл и получают доход так же как лавка

- **Районы** - город условно разделен на 5 районов

Районы

Каладон условно поделен на 5 районов: Центральный, Промышленный, Портовый, Магический и Горнодобывающий

Каждый район закреплен за знатной семьей или феодалом. Центральный - Король, Промышленный - советник короля по обороне, Магический - Советник короля по магии, Горнодобывающий - советник короля по экономике, Портовый - советник короля по внешней политике.

Доходы знати зависят от прибыли предприятий находящихся на вмененной им территории. 5\$ за каждую лавку/предприятие.

Производство - Шахты/Фабрика

В Каладоских шахтах добывается руда разной редкости используемая во всем Аркануме в различных отраслях и являющаяся достоянием Каладоской короны.

Руда представляет собой крупный кварцевый песок различных цветов. На данный момент известно 5 видов руды по степени редкости: черная, красная, синяя, зеленая и фиолетовая.

Каждый экономический цикл одна шахта приносит 10 единиц руды: 3 черные 2 красные 2 зеленые 2 синие 1 фиолетовую.

Руда используется как топливо в магических и научных изысканиях. черная, красная и зеленая руда обладают схожими свойствами, которые усиливаются с редкостью руды, фиолетовая руда обладает сильными магическими свойствами.

Реализацией руды занимается уполномоченная королем организация, имеющая право продавать покупать и обменивать руду как на внутреннем так и на внешнем рынке.

Количество добываемой в цикл руды зависит от количества шахт их технического оснащения и нанятых рабочих. Нанятым рабочим считается рабочий заключивший договор на работу и получивший в конце цикла зарплату. Работодатель обязан вести учет работников.

Сейчас в Каладоне работает 5 шахт.

Каждые 2 рабочих наняты на экономический цикл приносят 1 (рандомный) дополнительный ресурс.

Каладонская фабрика некогда известная во всем Аркануме сейчас стоит в запустении.

Запчасти представляю собой крупные болты/гайки/шайбы разных цветов. Стальные - обычные Золотые - Уникальные

1 цех производит каждый цикл 10 единиц запчастей: 8 простых 2 уникальные

Количество производимых запчастей зависит от количества цехов их технического оснащения и нанятых рабочих. Нанятым рабочим считается рабочий заключивший договор на работу и получивший в конце цикла зарплату. Работодатель обязан вести учет работников.

Сейчас работает 1 цех.

Каждые 2 рабочих наняты на экономический цикл приносят 1 (рандомный) дополнительный ресурс.

Банк - частично игротехническая локация, ее нельзя уничтожить.

Банк совмещает в себе функции казны, частного банка, нотариальной конторы и биржи. Банк выдает прибыль получаемую предприятиями/лавками в течении последнего часа каждого экономического цикла. В банке хранятся средства жителей Каладона в виде счетов. Банк может заниматься кредитованием, хранение и перемещением средств между счетами и т.п.

Любые сделки, документы и договора не имеют юридической силы без заверения в банке или печати короля.

Биржа – возможность продать ресурсы на внешний рынок.

Патенты

Патенты фактически представляют мастерские чипы, удостоверяющие те или иные характеристики чего-то. Патенты могут быть именными и предоставлять преимущество только своему законному владельцу или могут распространяться на здание, локацию или группу лиц. Патенты предоставляет преимущество только при его непосредственном наличии, утрата (потеря) лишает преимущества, предоставляемого сертификатов/товаров/услуг/патентов.

Один и тот же персонаж/локация/здание и т.п. не может обладать двумя одинаковыми сертификатами/товарами/услугами/патентами.

Патенты действительны в течении одно экономического цикла, если не указано другого.

Лавки

Реализация патентов организуется через лавки.

Каждый владелец лавки имеет право на получение дохода от нее по итогам каждого экономического цикла. Базовый доход лавки равен 10\$ в цикл, но он может быть увеличен за счет патентов.

Все лавки, вне зависимости от рода деятельности, фактически выполняют одну игротехническую функцию – продают патенты. Патенты для реализации продавцы приобретают в патентном бюро при наличии у них документов подтверждающих владение лавкой.

Все то что вы не смогли найти в лавках попробуйте найти в патентном бюро.

Список патентов и минимальные цены на продажу(может изменяться или дополняться):

Минимальное питание. 2\$
Преимущество: плюс 1 хит.

Улучшенное питание. 3\$
Преимущество: плюс 1 хит.

Специальное питание. 4\$
Преимущество: плюс 1 хит.

Холодное оружие. 5\$
Преимущество: право носить любое холодное оружие в любом количестве и применять его в целях самообороны, без права на убийство (ношение холодного оружия без этого патента возможно, но является преступлением).

Огнестрельное оружие. 5\$
Преимущество: право носить любое огнестрельное оружие в любом количестве и применять его в целях самообороны без права на убийство (ношение огнестрельного оружия без этого патента возможно, но является преступлением).

Бронежилет 10\$
Преимущество: корпус становится не поражаемой зоной.

Медикаменты 2\$
Преимущество: лечит легкие раны

Патент на прокладку шахты, строительство цеха, открытие лавки 15\$
Преимущество: см.правила предприятия. Бессрочный

Патент на обучение персонала 5\$
Преимущество: производство увеличивается на 1/3 от базового значения

Патент на модернизацию 5\$
Преимущество: производство увеличивается на 1/3 от базового значения

Патент на роботизацию или иное 5\$

Преимущество: производство увеличивается на 1/3 от базового значения

Патент медбрата/медсестры 5\$

Преимущество: возможность лечить легкие раны.

Патент на налоговый вычет 5\$

Преимущество: лавка приносит на 10 долларов больше в этот экономический цикл.

Патент на налоговый возврат 5\$

Преимущество: лавка приносит на 10 долларов больше в этот экономический цикл.

Патент на налоговый иммунитет 5\$

Преимущество: лавка приносит на 10 долларов больше в этот экономический цикл.\

Тревожная кнопка 10\$

Преимущество: блокирует ослабление

Сигнализация 10\$

Преимущество: блокирует саботаж

Частная охрана 10\$

Преимущество: блокирует рэкет

Гильдия воров

Там где есть чем поживиться есть и те кто хотел бы сделать это с минимальным усилием. Гильдия воров представляет собой организованную группу лиц с возможностями влияния на экономическую деятельность, предприятия, людей и так далее. Гильдия на игре представлена игроками, но убийство или пленение этих игроков не прекращает работу гильдии.

Гильдия подчиняется правилам производства:

1. Количество производимых в цикл диверсий равно 1
2. Увеличивается количество диверсий за счет "найма" людей.
3. Каждые 5 наемников увеличивают производство диверсий на 1

Цены на диверсии устанавливаются гильдией.

Диверсии

Диверсии осуществляются через гильдию, для ее осуществления достаточно лишь сообщить о ней главе гильдии, дальнейшее произойдет как бы само собой при одном условии: Чтобы иметь возможность влиять на персонажей или на здание которым он владеет нужно собрать информацию и завести досье. Обязательными пунктами досье являются: имя, возраст, раса, якорь.

Примеры диверсий:

- Ослабление
Преимущество: Выбранный персонаж лишается одного патента по выбору гильдии. Если имеет защитный патента, лишается именно его.
- Саботаж
Преимущество: Полное или частичное уничтожение материальных объектов/зданий/локаций/предметов и т.п. Требуется динамит.
- Рэкет
Преимущество: Лавка/предприятие теряет 1/3 доходов в этот экономический цикл.

Замки

Все используемые на игре замки настоящие. Замки покупаются у мастеров за игровую валюту. Открыть замок можно только при помощи ключа. Проникновение в помещение или открытие ящика закрытых замком возможно только при наличии ключа ! На игре есть отмычки.

БОЕВЫЕ ПРАВИЛА

Игра будет проходить на мягком (протектированном) оружии, в том числе луки. В качестве огнестрельного оружия разрешено использовать бластеры типа Nerf или аналог.

Боевая часть оружия ближнего боя должна быть изготовлена из мягких материалов и выглядеть эстетично. Возможен жесткий каркас для боевой части. Материалы боевой части – вспененный полиуретан + силикон/латекс или альтернатива / "сверхмягкая" не армированная резина для ножей и кинжалов (до 40 см общей длины). Материалы для рукояти или древка – лёгкие полые полимерные трубки, бамбук, текстолитовый стержень или аналоги должным образом заантураженные. Луки и арбалеты. Изготавливаются из любых материалов, не должны выглядеть современно. Не допускаются спортивные луки и арбалеты. Натяжение – до 15 кг. Стрелы и болты должны иметь гладкое древко, оперение любого типа (болты – можно без оперения), мягкий боевой наконечник (из материалов, рекомендованных к изготовлению оружия, кроме резины) сферическим диаметром минимум 5 см.

Для того что бы использовать игровое оружие, на нем должен быть мастерский чип, он свидетельствует о том что оружие допущено на игру и проходит по требованиям безопасности. Этот чип не является игровой ценностью и отнять его нельзя.

Чипы делятся на 3 вида:

- 1) Синий чип - огнестрельное/холодное оружие.
- 2) Зеленый чип - предметы быта которые можно использовать в качестве оружия.

3) Красный чип - Магические инструменты

Возможно нанесение нескольких чипов на один предмет.

Окончательно решение по допуску или не допуску оружия и решение к какой категории относится тот или иной экземпляр мастера оставляют за собой.

Уважаемые игроки! Просим вас отнестись к вопросу чиповки и допуску оружия крайне серьезно. Использование оружия без чипа категорически запрещено и будет караться без выяснения причин.

Бой

Боевая система - хитовая, что означает количество попаданий по поражаемой зоне, которые может выдержать персонаж. Каждый персонаж имеет 3 хита, соответственно может выдержать 3 попадания

Поражаемая зона - все тело игрока за исключением головы, шеи, паха

Попадание считается результативным если произведено боевой частью оружия и нанесено в поражаемую зону. Любое оружие, в том числе луки и огнестрельное оружие, снимает 1 хит.

!!!! Каждое попадание причиняет боль, персонаж ОБЯЗАН на нее реагировать!!!!

!!!!!!!! Попадание прерывает атаку и заставляет отступить на шаг назад. !!!!!!!!!

ОСОБОЕ ПРАВИЛО

Попадание из огнестрельного оружия в часть костюма или в оружие считается результативным.

Запрещено:

Использование оружия из не описанных выше материалов, а так же другие имитации огнестрельного оружия

Захваты персонажа или его оружия

Использование щитов

Попадание в не поражаемую зону

Отъем чужого снаряжения, оружия, оборудования "по жизни". Пользоваться можно тем, что вы привезли или взяли по разрешению хозяина.

Преследовать игрока идущего на воскрешение или в мертвятник

Амуниция и доспехи не добавляют хитов, изменения ТТХ возможно через сертификаты.

Пленение

При пленении помните: ваш “противник” такой же человек, как и вы, относитесь к нему бережно. Здоровье и комфорт плененного игрока лежит на вас. Не надо перетягивать руки до посинения и привязывать человека к дереву вдалеке от игрового лагеря!

-Пленение осуществляется путем пожизненного связывания рук спереди корпуса игрока. Фиксация должна быть крепкой (в интересах похитителей), НО не травматичной. Если плененный обращается к вам “по жизни” с просьбой ослабить фиксацию, не отказывайте, посиневшие руки никому не нужны.

-Запрещено связывать ноги, привязывать игрока к объектам или другим игрокам без использования “поводка”. “Поводок” с одной стороны привязывается к рукам пленного, с другой стороны фиксируется на втором объекте (т.е. примотать руку игрока непосредственно к дереву нельзя. Можно фиксировать руки игрока верёвкой и свободную часть веревки закрепить на дереве: непосредственного контакта человека и объекта не происходит).

-Плененный персонаж не ограничивается ничем, кроме пожизненного неудобства от перевязанных рук.

Человек может попробовать избавиться от веревки, пока стража не видит так будет удобнее совершить побег. Можно сбежать и со связанными руками, если получится. Если вы сбежали, при этом вас не заметили или не смогли задержать побег удался.

-Тюрьма - может быть отдельным строением или специально оборудованным местом где заключенный находится в связанном состоянии и не может сбежать пока его не освободят или не помогут с побегом.

Оглушение

-Оглушить можно только пленного.

-Оглушить можно легким ударом не боевой частью оружия по спине между лопаток со словами: “Оглушен”.

-Оглушенный персонаж не может передвигаться, говорить, вести бой и совершать какие-либо действия. Если в момент оглушения персонаж стоял, он падает.

-Оглушенный про себя считает до ста и приходит в сознание.

-Вывести из состояния оглушения можно, легко тряхнув за плечи.

Обыск

-Обыскивать можно только плененного и персонажа при смерти.

-Обыск обозначается фразой “Я тебя обыскиваю”. При этом персонаж должен отдать все игровые ценности.

Пытки

-Пытки моделируется физическими упражнениями (отжимания, приседания, подъем корпуса).

- Пытающий устанавливает вид физического упражнения и количество повторов (но не более 15). Жертва и пытающий выполняют упражнения вместе.
- Если жертва не выполняет упражнение, а пытающий выполняет, жертва честно отвечает на один вопрос (ответ должен быть исчерпывающим).
- Если жертва выполняет упражнение, а пытающий не справляется, жертва получает 10 минут отдыха.
- Если оба выполняют упражнение, то ничего не происходит, нужно повторять цикл. Повтор возможен не ранее чем через 2 минуты.
- Можно выполнить только 5 циклов.
- Когда жертва и пытающий прошли 5 циклов, жертва умирает.

Убийство.

Решаясь на убийство другого персонажа, вы должны быть готовы к следующим последствиям:

-Убийство в Каладоне нежелательное и уголовно наказуемое дело. Будьте готовы к социальным последствиям своего поступка. Будьте готовы к игротехническим сложностям и ответам со стороны мастерской группы. То есть, решаясь на данный шаг, вы ДОЛЖНЫ, в первую очередь себе ответить на вопросы "Почему я это делаю?" "Как я пришел к данному шагу?" "Использовал ли я все возможные варианты, чтобы избежать данного деяния?" Ответы на данные вопросы у вас потребует мастерская группа. Четкость и логичность ваших ответов позволит мастерам обоснованно оценить ваш поступок и принять решение о последствиях данного поступка.

- Смерть персонажа. Для того чтобы убить персонажа в состоянии "при смерти" нужно "добить" его, специально обозначив финальное действие. Таким действием может быть "толчок под поезд", "размозжение головы сапогом", "пафосно-красивый удар мечом с разворота", "выстрел из пистолета после нескольких трюков с оным". Так же обязательным является перед этим объяснить персонажу, почему он должен умереть. Убийца должен произнести речь, в которой жертва получит ответы на следующие вопросы: Кто убийца? В чем причина нападения (мотив)? Почему жертва должна ИМЕННО УМЕРЕТЬ? Если персонаж все-таки погиб, его доставляют в морг, либо он приходит туда сам, одев белую повязку на голову.

Принятие решения о смерти того или иного персонажа мастерская группа ОСТАВЛЯЕТ ЗА СОБОЙ. То есть бездумный выстрел в голову на празднике может оказаться холостым или не точным, а персонаж соответственно живой.

Ранения и Лечение

Лечить (восстанавливать хиты) может медсестра, медбрат или врач, в госпитале или поле, в зависимости от тяжести.

Если количество хитов персонажа опускается ниже 0, персонаж переходит в состояние "при смерти" и теряет сознание. В состоянии "при смерти" персонаж не может совершать активных действий (ходить, бегать, драться, разговаривать и т.д.). Персонаж в состоянии "при смерти" должен быть доставлен в лечебницу. Если в течении 15 минут вас никто не доставил в лечебницу - отправляйтесь в мертвятик: там решится ваша судьба. Для транспортировки персонажа в состоянии "при смерти" обязательно нужно сопровождение в виде 2х здоровых или легко раненых персонажей. В стенах госпиталя/лечебницы при оперативном вмешательстве врач с помощью ассистента с медицинским образованием может стабилизировать персонажа и перевести его в состояние "тяжелая рана"

Состояние "тяжелая рана" наступает когда у персонажа остается 0 хитов. В состоянии "тяжелая рана" персонаж не может выполнять активных действий (бегать, вести бой, орать и т.п.), встать на ноги может только с помощью здорового или легко раненого персонажа. Лечение тяжелых ран возможно врачом/медсестрой и только в стенах госпиталя/лечебницы. Отыгрывается лечение на усмотрение врача. При любом отыгрыше и виде лечения после его завершения персонаж должен быть перевязан. После перевязки персонаж должен иметь некую дисфункцию (перевязан глаз уменьшая обзор, кисть без возможности держать что-либо в ней, рука привязана к корпусу, нога в коленном суставе и т.п.) У перевязанного персонажа через 30 минут восстанавливается 1 хит. Далее лечение персонажа проходит по правилам лечения легких ран.

Если количество хитов персонажа 1 или больше, но меньше чем его полный запас - легкая рана. Хиты можно полностью восстановить при помощи медикаментов, либо реабилитацией в госпитале. Через 30 минут после приема медикаментов, либо реабилитации персонаж восстанавливает 2 хита.

Медикаменты - мастерские сертификаты.

Реабилитация - нахождение в госпитале под присмотром и уходом специалистов (врача/медсестры/медбрата).

Магическое исцеление

Некоторые персонажи обладают способностью исцелять раны магическим способом. Лечение происходит по той же схеме что и обычное лечение если не сказано иначе (те кто могут те знают об этом)

Яды

Чтобы отравить человека, нужно прищепкой прикрепить к его одежде специальную ленту. Прищепка может быть использована в процессе употребления чего либо внутрь, то есть нельзя прикрепить ленту просто на улице. Отравление считается успешным после закрепления ленты.

Действие яда начинается после того, как отравленный замечает на себе ленту или кто-то из окружающих указывает отравленному на ленту. Отравленный переходит в состояние "при смерти".

Лечение: Противоядие - у персонажа восстанавливается 2 хита или см. лечение при состоянии "при смерти".

Наркотики

На игре есть наркотики, их эффекты описаны на чипах получаемые вместе с препаратами. Многие наркотики вызывают привыкание и здесь описаны

Если не принимал более одного часа. У тебя болит голова. Тебя слегка поташнивает и ты прекрасно понимаешь почему это и как это прекратить.

Доп. эффекты: Минус 2 Хита.

Если не принимал более двух часов. Твоя голова просто разрывается. Тебя всего знобит. Ты невероятно агрессивный и раздражительный. Ни какие лекарства тебе не помогут, Кроме одного, ещё одной дозы и всю будет опять хорошо.

Если не принимал более трех часов. В глазах темнеет, и ты просто падаешь на землю.

Доп. эффекты: тяжелая рана.

Шансы

Каждое ваше попадание в состояние "при смерти" уменьшает шансы выжить, делая каждую следующую операцию сложнее и уменьшая шансы на успех.

В паспорте персонажа изображены шесть шестигранных кубиков. После каждой операции по выводу из состояния при смерти врач кидает кубик и если значение выпавшее на кубике соответствует доступным кубам в паспорте - операция прошла успешно. После этого игрок пришедший в себя и находящейся в состоянии тяжелой раны вычеркивает по своему выбору один из кубиков и в следующий раз шансы на успех будут меньше.

Например: Ян попал на операционный стол уже третий раз. У него из паспорта вычеркнуты кубики со значениями 3 и 6. После операции врач кидает кубик и выпадает 5, что означает что операция прошла успешно. Ян вычеркивает еще один кубик из своего паспорта за очередное чудесное возвращение с того света.

МАГИЯ

Магия В Мире.

- В мире Арканума всегда была, есть и будет магия.
- У людей обладающих магическими способностями обязательно на теле есть магический след – магический договор. (Мастерская печать на теле)
- Все маги произносят свои заклинания со свитков или из книги.

Магия И Технология

- Сильная магия и сильная технология не могут сосуществовать без последствий друг для друга.
- Человек, достигший определенного уровня склонности к магии (больше 5) не сможет пользоваться приборами сложнее рычага, а технолог с таким же уровнем склонности не получит ощутимого эффекта даже от простого амулета и т.п.
- Никакая технология не может иметь магических свойств и не может объяснить феномен магии, но это не значит, что запрещено использовать их вместе (по крайней мере пробовать).

Маги

- Чтобы начать творить чудеса помимо договора, нужен свиток заклинания. Свитки одноразовые, после прочтения они уничтожаются.
- Свитки производятся в академии магии по правилам предприятия. 10 свитков в цикл - 3 свитка первого уровня 2 свитка второго 2 свитка третьего 2 свитка четвертого и 1 свиток 5ого уровня.
- Более практичная вещь – это книга заклинаний. Она всегда с магом и он может пользоваться заклинаниями, которые в ней записаны неограниченное количество раз. КНИГА НЕ ОТЧУЖДАЕМА КАК ПАМЯТЬ
- В книгу можно переписать заклинание со свитка. Уровень заклинания говорит о количестве занимаемых страниц в книге.
- Книга мага состоит из 10 страниц.

Заклинания

- Заклинания любого уровня читаются со свитка или книги. В конце произносится название заклинания. Заклинание действует.
- Известны заклинания 5-ти уровней.
- Заклинания 1-2 уровня не требуют компонентов, могут быть использованы любым человеком с магическим договором.
- Заклинания 3-5 уровней требуют компоненты для использования.
- Компоненты могут быть абсолютно разными: от руды до камней С.П.Е.К.Т.Р.а
- Описание необходимых компонентов находится на свитке с заклинанием.
- Даже если заклинание переписано в книгу, компоненты для него все равно нужны
- Все необходимые компоненты для заклинания собираются в зип-пакет, и после использования остаются на месте применения и считаются использованными. Если пакет случайно упал на землю, считается что вы пролили или рассыпали готовую смесь.
- Подбирать пакеты с компонентами могут только игротехи.

Заготовка Заклинания

- Маги могут заготавливать заклинание заранее. В обстановке полного сосредоточения они производят все необходимые действия вплоть до того момента когда для применения заклинания не останется достаточным произнести все несколько слов.
- Заготовить можно только одно заклинание

- Уровень заклинания говорит о времени требуемом для его заготовки. 1 уровень = 3 минуты реального времени.
- Уровень склонности говорит о качестве заклинаний которые маг может заготовить.
- 1 единицы склонности - один слот для заготовки.
- Уровень заклинания равен количеству слотов которое оно занимает

Список эффектов о которых игроки должны знать. Есть и другие заклинания, слушайте слова мага! Для подтверждения некоторых эффектов используется надорванный свиток заклинания:

КОРНИ — цель не может передвигаться (30 секунд).

ВСПЫШКА — Цель теряет зрение на 30 секунд.

ОГЛУШЕНИЕ — оглушает цель. Эффект как от тяжёлая рана. Эффект длится 5 минут, после чего цель приходит в себя с теми же ТТХ с которыми был до воздействия заклинания.

ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ — это заклинание выбивает из рук противника любое оружие.

Если оружие прикреплено к руке то отрывает вместе с ней, цель сразу становится тяжело раненой, только если это не часть руки, например протез.

ЗАЧАРОВАНИЕ — это магическое заклинание на некоторое время (5 минут) улучшает отношение выбранного человека к магу. Цель воспринимает мага как старого друга.

КОШМАР — все кто слышат и видят мага в момент прочтения заклинания, в страхе разбегаются, удаляясь от мага. Эффект длится 30 секунд.

СПЕКТР

С.П.Е.К.Т.Р - это Силуэт Проекции Естественных Качеств Текстуры Расы.

Технически "спектр" - это система моделирования эмоций персонажей. Подробная информация о работе модели и ее влияние на персонажей и другие механики игры ниже.

Отыгрывается это мешком(выдают мастера) с набором камней разных цветов. На старте каждый игрок имеет 10 черно-белых камней и 10 цветных.

Белый-нетронутость, полнота, самоотдача, открытость, единство, легкость, способность выявлять скрытое и ложное. Белый цвет характеризуется совершенством и завершенностью, демонстрирует абсолютное и окончательное решение, полная свобода для возможностей и снятие препятствий.Его фундаментальное качество — равенство, т.к. заключает в себе все цвета, они в нем равны. Он всегда вдохновляет, помогает, внушает определенную веру (дает свободу).Если белого цвета много — в силу вступают его негативные характеристики.

Черный - согласно психологии цвета чёрный ассоциируется с ночью, властью и смертью. Он представляет тайну, траур, отрицание, ненависть, жестокость, разрушительность, подавление, депрессия, пустота, использование силы как

проявление слабости и эгоизма Черный цвет связан с любопытством, он притягивает к себе. Пугает (страх из-за загадочности). Черный цвет всегда бросает вызов, чтобы человек попытался освободить свою сущность, то есть человек должен пройти через черное, чтобы познать, как много в нем белого.

Жёлтый цвет – это цвет язвительность, сарказм, вероломство, рассеянность, любовь к болтовне, нетерпимость склонностью, к осуждению других, цвет сплетен Он также связан с предательством, ложью, жадностью или безумием. В некоторых культурах цветы жёлтого цвета символизируют разлуку, расставание. Этот цвет также связывают с определёнными, часто отторгаемыми слоями общества – например, проститутками. Люди, предпочитающие этот цвет, не любят глупцов, борются с другими с помощью слова, любят, чтобы ими восхищались, не любят быть загнанными в угол. Им свойственны высокая самооценка, уверенность в себе, деятельность. Желтый символизирует интуицию и сообразительность. *Пример ситуации : «Гарри Довен и Биг Диди имеют перспективное дело, но Гарри Довен не хочет делиться с Биг Диди прибылью и начинает распускать грязные слухи про Биг Диди, что в итоге сводит беднягу с ума от чего тот кончает жизнь самоубийством и Гарри Довен становится единственным управленцем»* - В данном случае его желания жадность переходит все грани и он убирает из своего пула СПЕКТРА зеленый камень (если его нет фиолетовый) и один белый, так как совершил преступление.

Красный цвет – Красный цвет олицетворяет могущество, прорыв, волю к победе, он всегда добивается того, чего хочет (в зависимости от оттенка – способ достижения). Он всегда в движении, всегда источник энергии. Красный цвет любит быть первым, но не всегда может им быть – это зависит от разрушительных качеств. Девиз этого цвета – “пусть выживет сильнейший”. Красный цвет заставляет насторожиться при опасности, символизирует страсть, возбуждает страстность, т.е. страстно любит, страстно ненавидит и страстно верит. Таким образом, ему свойственна максимальность в чувствах. *Пример ситуации «Гарри Довен влюбился в прекрасную леди Эмбер, но его любовь была безответна, что с мотивировало его пойти на убийство Эмбер. Он забирает красный камень у трупа Эмбер(если нет красного то из своего пула убирает один синий) и забирает у нее один черный(если их нет, то убирает из своего пула один белый)*

Синий или голубой- Организованность, непреклонность, идеализм, сила духа, фанатизм, подчиненность. У этого цвета “нет дна”, он никогда не кончается, он затягивает в себя, опьяняет. При этом сила цвета недооценивается. Он создает предпосылку для глубокого размышления над жизнью; зовет к нахождению смысла, истины. Но! не дает ответа в понимании смысла жизни; вгоняет в меланхолию, слабость. Вызывает не чувственные, а духовные впечатления. Синий цвет – это постоянство, упорство, настойчивость, преданность, самоотверженность, серьезность, строгость. *Пример ситуации «Гарри Довен терзаемый душевными проблемами прошлого, отправляется в церковь что бы стать монахом, желание подчиняться воле Сильваны настолько сильно, что он ставит его превыше всего, тем самым он получает от настоятеля церкви синий камень-который заменяет красный или убирает из пула красный камень.)*

Зелёный – это самый естественный цвет, цвет природы, молодости и надежды, здоровья, денег. Стабильность, прогресс, обязательность. Зеленый цвет происходит

от слияние синего и желтого, при этом взаимодополняются качества того и другого. Отсюда появляется покой и неподвижность. В зеленом всегда заложена жизненная возможность, он не обладает действующей во вне энергией, но содержит в себе потенциальную энергию – не покоится, а отражает внутреннее напряженное состояние. *«Гарри Довен решил открыть свое дело и после получение патента решил продолжить его развивать, в итоге он открывает свое предприятия заключая сделку с представителем «Колеса» тем самым меняя свой желтый камень спектра на зеленый, если зеленого камня он получить не может, то убирает из пула желтый.*

Последовательности замена цветов
Синий-Красный-Желтый-Зеленый
Красный-Синий-Зеленый-Желтый
Зеленый-Желтый-Красный-Синий
Желтый-Зеленый-Синий-Красный

Взаимодействия

Таинство. В нем участвуют могут участвовать все священнослужители и жители королевства. Суть Таинства, открыть перед священнослужителем, какую-то душевную проблему, моральную дилемму и все, что эмоционально сильно действует на жителя и создает ему дискомфорт. Данное откровение является тайной между двумя участниками и священнослужитель вправе не раскрывать ее любому другому священнослужителю санном выше.. Данный этап может проходить как во время дневной службы, так и в любое время, не только внутри церкви. Священнослужитель не имеет право отказывать в исповеди.

Ритуал начинается с молитвы священника:

- (Пусть мой взор, мой слух, мой голос станет серым, как меридиан света и тьмы и Насреддин даст воли-знания упокоить терзания души)

-Далее игрок делится проблемой, его СПЕКТР открыт и виден священнику.

-Далее священник дает совет-наставление и меняет тот камень СПЕКТРА, что создает дискомфорт.

- После этого становится носителем тайны и забирает себе отданный игроком камень СПЕКТРА в знак понимания и сострадания к нему.

Благословение. Этап дневной службы, когда после исповеди и получения напутствия от священнослужителя , прихожанин подходит к алтарю на котором стоит 3 чаши, одна с просфором ,вторая наполненная кагором, в третьей находятся камни спектра.

Читает пару церковных истин, берет из делаает глоток, тем самым получает благословение в виде камня спектра, в четвертую чашу кладет свой камень.

Похороны. Все расы смертны и жизнь каждого имеет свой отрезок. Жизнь человека основывается на 3 элементах: земле, огню и воде. Когда жизнь одного из прихожан обрывается, его друзья, члены семьи или знающие его соседи могут попросить организовать похороны прийти и проститься с умершим, для того чтобы проводить в царство Насреддина. Похороны проходят в церкви, тело умершего помещается на

подготовленный постамент, его лицо накрывают маской, к левой руке привязывают три ленты, а другим концом к опоре, символизирующей привязанность его души к миру физическому. Чтобы душа умершего не томила, ее надо отвязать, от мира телесного. Для этого к нему подходит любой человек, достает камень из спектра и рассказывает про один из трех элементов. Земля символизирует поддержку, то на что опирался в этой жизни умерший (Работа, дом, семья, друзья и т.д.). Огонь - его стремление, цель, то к чему человек стремился. Вода - его течение жизни, что он чувствовал, его переживания, события, которые происходили в процессе жизни умершего. Как только человек рассказывает про один из элементов, он берет один из камней спектра и кладет в мешок умершего, священник выдает камень скорби (БЕЛЫЙ) и произносит молитву, далее человек берет ножницы и отстригает одну из трех лент. Так процедура повторяется пока не будут отстрижены все 3 ленты, ничто не мешает другим людям так же участвовать в процессе и отрезать по кусочку лоскута от 1 из указанных лент и обменивать спектр. После того как все ленты отрезаны, душа человека считается отвязанной от мира и может переместиться в царство, если одна из 3 лент остается, то его душа остается томиться и жизненный цикл замедляется, пока удерживающая нить не отгниет (регулируется временем в мертвятнике).

Свадьба. Данный ритуал проходит в стенах церкви. Ритуал проводят священнослужители старших санов или отец-настоятель. Перед началом ритуала, вступающая в брак пара должна исповедаться одну из священников, далее начинается сам ритуал. Священник произносит молитву-клятву, которую должны повторить вступающие в брак персонажа, сначала мужчина - потом женщина. Далее оба делают глоток вина из церемониальной чаши и обмениваются предметами неотчуждаемой ценности. Завершается действие молитвой и благословением священника, который вручает камни СПЕКТРА.

Убийство. Для того чтобы убить персонажа в состоянии "при смерти" нужно "добить" его, специально обозначив финальное действие. Таким действием может быть "толчок под поезд", "размозжение головы сапогом", "пафосно-красивый удар мечом с разворота", "выстрел из пистолета после нескольких трюков с оным". Также обязательным является перед этим объяснить персонажу, почему он должен умереть. Убийца должен произнести речь, в которой жертва получит ответы на следующие вопросы: Кто убийца? В чем причина нападения (мотив)? Почему жертва должна ИМЕННО УМЕРЕТЬ? Убийца убирает 2 белых куба из пула. Цветовой спектр определяется «Дознавателями» при задержании или врачом «душевных заболеваний». Если персонаж все-таки погиб, его доставляют в морг, либо он приходит туда сам, одев белую повязку на голову. В мертвятнике игрок передает причину смерти специальному игротеху, который вносит причину в специальный журнал для оценки причины, если повод признается убедительным, персонаж считается мертвым.

Секс. Секс происходит в 4 фазы. 1. Игроки садятся на колени друг напротив друга на расстояние не далее вытянутой руки 2. Далее один из игроков закрывает глаза, второй достает из своего мешка СПЕКТРА первый камень и прикладывает ее к виску

партнера- это та эмоция, которую он хочет чтобы партнер запомнил и кладет ее перед партнером, далее он берет второй камень из своего СПЕКТРа и прикладывает к груди партнера- эта та эмоция которую он хочет чтобы партнер почувствовал. 3.После того как оба камня положены перед партнером, второй открывает глаза, а первый закрывает и повторяются те же процедуры в том же порядке. 4.После того как второй партнер заканчивает, оба партнера могут лечь рядом друг с другом и поспать.Черными и белыми камнями меняться нельзя!!!

ИЗОБРЕТЕНИЯ

Любые гаджеты, примочки, средства передвижения, телефоны, лампочки – в общем все, что вы изобретаете на полигоне, может начать приносить реальную пользу после получения мастерского сертификата - патента.

Патентное бюро будет заседать раз в 4 часа.

Заседание патентного бюро - это целое городское событие. Обычно оно проходит в виде большой ярмарки изобретений, где ученые, энтузиасты, изобретатели показывают свои лучшие творения.

Патентная комиссия оценивает само изобретение по следующим критериям:

1. Функционал;
2. Внешний вид
3. Презентация подготовленная создателями.

В конце ярмарки комиссия выбирает одно изобретение, которое получает патент.

ОКРАИНЫ

В руинах можно найти мешочки с разным полезным, но мешочки это не самое вкусное. Самое вкусное в сундуках, сундуки на замке, а замок открывается ключом, осталось найти ключ...

Главные правила:

1. **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** менять местоположения ящиков.
2. Открытые замки вместе с ключом остаются на месте и никуда не уносятся.

В окраинах Каладона обитают различного рода твари, встреча с ними без подготовки может закончиться плачевно.