

ГЕРМЕТИКОН: ИГРА С ВИСЕРОМ

П Р А В И Л А

ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО И ВРЕМЯ

1. Активное игровое время идет с 10 утра до 3 ночи.
2. После трех ночи перелеты на цепелях, обычная боевка, боевка по карте, грабежи не осуществляются. После 3 ночи игроки могут продолжить только ролевить.
3. Игровое пространство - территория базы и игровые локации. (игровой локацией может быть домик где фактически проживают игроки по их обоюдному желанию)
4. Не игровая территория – зона сан узла, душевая, домик, где фактически проживает игрок и территория им обозначена как не игровая.
5. На игровой территории возможны любые игровые взаимодействия в рамках игрового времени.
6. На неигровой территории нельзя хранить, прятать игровые предметы и ценности, людей, проводить боевые взаимодействия.

ПРАВИЛА ПО БОЕВКЕ

Правила по огнестрельному оружию общие для всех игроков кроме бамбальеро

1. Стрелковое оружие должно быть контактным и безопасным (и красивым - выглядеть антуражно)
2. Выстрел производится пыжом(либо иным безопасным, мягким снарядом), если пыж попал в корпус тяжелое ранение, в руку или ногу легкое ранение. Огнестрельное оружие может быть на капсюлях «жевел» на грингазе, может быть и нерф но нужен звук имитирующий выстрел
3. При выстреле запрещено целиться в голову и шею!

Правила огнестрельному оружию для бамбальеро

1. Стрелковое оружие должно быть красивым - выглядеть антуражно и делать громкий бах. Для совершения выстрела бамбальеро нужно направить оружие на объект, выстрелить и СРАЗУ ПОСЛЕ ВЫСТРЕЛА назвать его цель, например: «В губернатора!», в парня в черной рубашке, в адигена в красном месваре, в Руди Йорчика и.т.д.
2. Все бамбальеро могут стрелять (бесконтактно) на расстояние до 10+/- 2 метра. Если ничего не мешает стрелять выстрел считается успешным.

Бамбальеро может стрелять пыжом(либо иным безопасным, мягким снарядом), на общих основаниях, тогда расстояние не лимитируется(хоть 15 метров хоть 25 докуда пыж долетит)

3. Выстрел бамбальеро по умолчанию наносит тяжелое ранение.
4. Бамбальеро уровня бамбадир и бамбадао могут нанести смертельное ранение или легкое ранение по своему выбору
5. Бамбальеро уровня бамбадир и бамбадао могут уворачиваться от выстрела бамбальеро уровня ниже своего. Должен в течении 2 секунд заявить действие и громко произнести “Увернулся”.
6. Бамбальеро любого уровня может увернуться от обычного выстрела пыжом - выстрела не бамбальеро.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Любое холодное оружие, используемое на игре, должно обладать следующими качествами:

1. Эстетичность;
 2. Соответствие социальному статусу игрока. Наличие у персонажа оружия, не соответствующего культурной принадлежности или социальному статусу, должно быть обосновано его личной квентой.
 3. Наличие чипа, предполагающего, что оружие прошло проверку у мастера.
- Материалы, разрешенные для холодного оружия на игре: резина, LARP.

Поражаемая зона:

Полная, за исключением головы, шеи, кистей рук, паха и стоп.

Оглушения

Моделируется касанием плеча жертвы рукой с заткнутым в ней оружием и голосовым сигналом «оглушен». Оглушить можно, только если жертва обращена спиной, активно не сопротивляется и не убегает. После оглушения жертва должна молча упасть или сесть. Оглушенный персонаж не может кричать или говорить, не слышит, что происходит вокруг него, лежит с закрытыми глазами и не в состоянии самостоятельно передвигаться. Оглушение длится 5 минут. Оглушение можно продлить в любой момент, оглушив повторно. В этом случае отсчет 5 минут начнется сначала. Если персонажа оглушали 3 раза в течение часа, то персонаж переходит в состояние тяжелого ранения, при этом пребывает без сознания.

РАНЕНИЯ

На игре возможны два типа ранения:

1. **Легкое ранение** - наносится попаданием в конечность холодного оружия или огнестрельного оружия.
2. **Тяжелое ранение** - наносится попаданием холодного оружия или огнестрельного оружия в корпус.

При легком ранении раненная конечность обездвижена. В остальном игрок полнее дееспособен: может говорить, двигаться (используя здоровые конечности) и т.д.

Однако, если раненому не оказать помощь в течение получаса (30 мин), оно переходит в тяжелое ранение.

Человек в состоянии тяжёлого ранения находится в сознании и может говорить, но не может самостоятельно двигаться.

Персонажу, получившему тяжёлое ранение необходимо оказать медицинскую помощь. Если это будет сделано в течение получаса, то персонаж снова здоров.

Если нет, то он впадает в бессознательное состояние, в котором не может делать ничего (в том числе и говорить) это состояние смертельного ранения.

3. **Смертельное ранение** - в этом состоянии он пребывает ещё полчаса, и ещё есть шанс оказать ему медицинскую помощь (хотя она может быть неудачной, или даже в случае успеха, останутся последствия для здоровья – вероятность определяется броском кубика). Если медпомощь всё ещё не была оказана, то через час после получения тяжёлого ранения или через полчаса после получения смертельного ранения персонаж умирает. Есть шанс, что персонаж выживет и без оказания медпомощи, но он очень мал (также определяется броском кубика).

Медицинская помощь может быть оказана Доктором или другим персонажем, владеющим медицинскими навыками (что будет прописано в его игровой карте), а также с помощью специальных лекарственных препаратов. Подробнее об этом – в правилах по медицине.

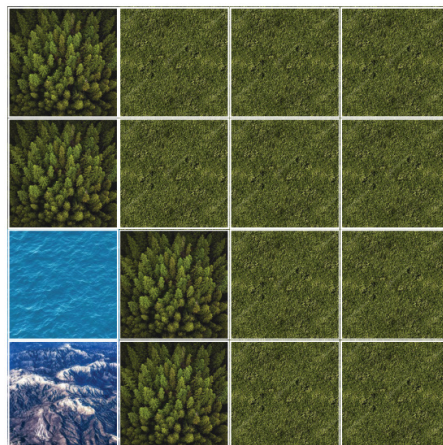
ДОБИВАНИЕ

Персонажа который тяжело ранен можно добить одним контрольным выстрелом в корпус или контрольным ударом кинжала в грудь. Смертельно раненого персонажа можно добить контрольным выстрелом хоть в ногу, или ударом кинжала в руку. После добивания персонаж умирает.

ПРАВИЛА ПО СТРАТЕГИИ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Игровое поле состоит из тайлов.
2. Тайл - часть игрового поля размером 4x4 клетки.



3. Клетки на карте бывают четырех типов: **равнина, лес, вода, горы.**

4. **Равнина.** По равнине может передвигаться любая техника. Нет штрафов на скорость и на точность.

5. **Лес.** Через клетку лес могут передвигаться все тяжелые и средние бронетяги, пехота и все летающие юниты. Тяжелые бронетяги, пехота и летающие юниты передвигаются без штрафа на скорость. Средние бронетяги получают штраф -1 к скорости за каждую клетку леса. Любое оружие получает штраф -1 к точности за каждую простреливаемую клетку леса. Пехота получает +2 к защите, остановившись на клетке лес.

6. **Вода.** Через клетку вода могут передвигаться все гусеничные, колесные и летающие юниты. Нелетающая техника может форсировать клетку вода длиной не более одной клетки. Если колесная техника прекратила свое передвижение на клетке вода, то она получает -1 штраф к скорости на следующий ход. Стрельба через клетку вода не имеет штрафов на точность.

7. **Горы.** Через клетку гора могут передвигаться только летающие юниты. Через клетку гора пулеметом, марту и азундам стрелять нельзя. Эффекты могут стрелять через горы навесом получают штраф -1 к точности за каждую клетку горы.

ПАРАМЕТРЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

1. Боевое взаимодействие происходит согласно параметрам боевых юнитов приведенных в таблице. (Таблица оптимизирована и доступна в Гугл Диск по адресу: <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Tc4AVHYcO8zH84ES6ppsiGfj9hkNfn1qLlwZ5tRKoh4/edit#gid=750935344>)
2. Таблицу условно можно поделить на три зоны: виды вооружения, боевые единицы (юниты), броня-скорость-хиты.

3. Виды вооружения

- **Урон и уровень брони** – первые два столбца отвечают на вопрос: «Какой урон наносит оружие по какому виду брони?»

- **Точность** – параметр оружия отвечающий на вопрос: «Какое число нужно выбросить на 12-гранном кубике, чтобы моя атака была успешной?» С каждой клеткой расстояния попасть сложнее. Пример: Эффета на расстоянии 1 стреляет с точностью 1d12 (4-12) на расстоянии 2 с точностью 1d12 (5-12) и т.д. для остальных видов оружия тоже самое.

- **Дистанция** – здесь все просто: «На сколько клеток стреляет эта пушка?»

4. Боевые единицы. На данный момент у нас представлено 17 видов боевых единиц. Вниз уходящие колонки с редкими цифрами указывают на количество определенного вооружения у данной боевой единицы. Так же эта цифра отвечает на вопрос: «Сколько кубиков бросает игрок, когда стреляет из этого вида оружия?»

5. Броня-скорость-хиты. Здесь все так же просто.

- **Броня.** На перекрестье вида боевой единицы и уровня брони находится значение: «Какое число нужно выбросить на 12-гранном кубике, чтобы моя защита была успешной?» Если защита успешна, то атака снимает на 1 хит меньше.

- **Способ передвижения (Скорость).** На перекрестье вида боевой единицы и вида передвижения указана скорость, т.е. на какое количество клеток боевая единица может переместиться за один ход.

- **Хиты.** Количество единиц жизни боевой единицы до момента ее полного уничтожения.

6. Перки. Особые свойства некоторых юнитов. Например: Паровинг или аэроплан могут уворачиваться от снарядов эффет 1d12 (3 -12).

Боевое взаимодействие

1. Боевые единицы могут передвигаться по горизонтали и вертикали в любую сторону. Дальность передвижения равна скорости боевой единицы, если на боевую единицу не влияют другие факторы.

2. За один ход боевая единица может совершить одну атаку из одного вида оружия.

3. Бросок на защиту осуществляется после каждой атаки противника по боевой единице.

КАРТОЧКА БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ

ДОННЕР ★★★★★★★★							
Название	Атака	УРОН					
		ТБ	СБ	ЛБ	ББ	ШТ	ДИС
Эффета I20	4-I2	2	3	5	I	I	5
Марту 36	4-I2	0	0	3	2	2	3
Шурхаген	4-I2	0	0	I	4	3	2

Тяжелая Броня. Защита 5-I2
Гусеницы. Скорость I

1. У каждой боевой единицы есть карточка боевой единицы, где игрок в случае попадания отмечает ранение боевой единицы, в графе Хиты, закрапывая знак «Звезда».

2. Так же в карточке указаны все параметры боевой единиц в соответствии с таблицей боевых единиц.

3. Фишка боевой единицы имеет параметр Хиты, где так же нужно отмечать ранения боевой единицы, закрапывая знак «Звезда».



ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ

Пару слов о стилистике и атрибутике стимпанк в costume на нашей игре. Мы за обоснованный стимпанк в антураже. То есть, мы не против гофров, кожаных корсетов, и прочей стимпанк атрибутики в образе, но мы настоятельно просим не злоупотреблять данным направлением без меры и логики. То есть не надо везде к месту и без, пришивать и клеить шестеренки и всем не обязательно совсем ходить в голах. То что уместно в costume механика, не уместно в costume адигена.

ЖЕНСКИЙ КОСТЮМ

Мы рекомендуем ориентироваться на конец 19 века, начало 20. Турнир отживает свой век, и уже не так популярен, в моде ранний модерн. Женщина занимает более активную позицию, многим приходится работать, девушки так же могут служить в армии, и costume соответственно трансформируется вместе с современными потребностями. Но, не смотря на перемены, в моде по-прежнему женщина цветок,

демонстрирующая благосостояния отца или супруга, так что перчатки, кружева и зонтики для дам актуальны.

В повседневной одежде преобладают юбки клеш, блузы (часто со стойкой), жакеты. В зависимости от роли и желания могут быть брюки, или юбки-брюки. Платья для балов, театров и приемов сильно декорированны, и богато украшены.

Отдельное внимание следует уделить головному убору. Шляпы могут быть самые различные по фасону и украшению, главное, что бы они сочетались с вашим костюмом.

Прически могут быть разнообразны, есть место и коротким стрижкам и красиво уложенным высоким прическам, могут быть дреды или расточки и выбритые виски, зависит от того кто ваш персонаж и во что он одет. Главное что бы ваш образ был логичным характеру, сословию и мировоззрению персонажа. Но все же в большинстве случаев дамам стоит отдать предпочтение прическе.

МУЖСКОЙ КОСТЮМ

Брюки, жилет, рубашка, бабочка или шейный платок – наверно повсеместно принятый образ на РИ джентельмена 19 века, что в целом близко к реальности того времени. Отлично подойдет для торжественных мероприятий – фрак, френч, а так же пиджаки приталенного удлиненного типа. Жилеты могут быть разнообразными, с рисунком или без, двубортные, однобортные с откладным воротником или стойкой, любой жилет украсит ансамблю разбавив простые брюки и пиджак.

Месвар – традиционное адигенское одеяние, он же парадная форма некоторых армий. Месвар представляет собой длинный камзол характерной формы, детали кроя которого определяются его пред-



назначением (повседневный, парадный, боевой). парадные, праздничные месвары могут шиться из жакарда, парчи и прочей узорной ткани. Месвары военного образца похожи на мундиры, ткань для них выбирается соответственно более прочная шерсть, сукно, костюмная ткань. Под месвар адигены могут одевать своеобразный головной убор напоминающий тюрбейку или феску.

Важно, адиген не может быть без месвар, заявляясь на эту роль игроки должны это учитывать.

Мундиры. В первую очередь мундиры рекомендуются для тех кто хочет играть военных Кардини. За основу Уперского военного парадного мундира взят мундир Англии 19 века. Для мундиров Приоты выбран темно синий или черный цвет. Приборной цвет и прочие детали воинской формы можно обсудить отдельно с мастерами.

ЦЕППАРИ

Одеваются в удобную для их работы одежду, самым распространенным видом одежды объединяющим

цепарей является утепленная летняя куртка –цапа(сленг). Она может быть как кожаная, кож зам, замша так и из подходящей прочной ткани.

Механики, алхимики, астрологи могут смело обзаводиться гоглами, так же игроки должны подумать о фартуках, перчатках и прочем, что может отразить род деятельности персонажа создав удобство в виде карманов и поясов с инструментами.

ОБУВЬ

В зависимости от костюма это могут быть как военные сапоги под мундиры, так ботинки, берцы для цепарей. Под брючный костюм мужчинам подойдут классические туфли, девушкам отлично подойдут как туфли на небольшом каблучке, так и балетки.





АКСЕССУАРЫ

Аксессуары - важная деталь любого образа. Курительные трубки, трости, очки, перчатки, веера для дам, сумочки и ридикюли вся эта на первый взгляд мелочь придает полноту и колорит вашему персонажу. Думайте о деталях создавая свой образ и он будет радовать вас и украсит игру.

Ну и напоследок о традиционном «нельзя».

Запрещается кеды, джинсы, кислотные расцветки в одежде, одежда совершенно не подходящая под тематику игры или конкретного персонажа.

Если у вас возникли сомнения или же вы не можете решить какой костюм вам подойдет для игры и роли пишите мастеру –координатору и вам подскажут, помогут и дадут советы ссылки на полезную информацию или же выкройки.

ПРАВИЛА ПО ПРЕСТУПЛЕНИЯМ

Этот пункт правил регулирует совершение и ход раскрытия преступлений в рамках игры.

ПРЕСТУПЛЕНИЯ И УЛИКИ

Преступление - действие совершаемое персонажем угрожающее или наносящее вред жизни и здоровью других персонажей запрещенное законом.

Преступления бывают разными и делятся по степени тяжести, условно для игры мы делим их на следующие виды:

- **Проступки** (неосторожные деяния, либо нарушения небольшой тяжести последствий);

- **Преступления средней тяжести** (умышленное или непреднамеренное нанесение вреда здоровью и имуществу граждан);

- **Тяжкие и особо тяжкие преступления** (умышленное нанесение вреда в крупных масштабах, убийство одного и более персонажей).

Расследованием преступлений и установлением их тяжести занимается жандармерия. Эти персонажи обладают навыком расследования, то есть они могут собирать и получать информацию по уликам.

Улики – карточки с кодом выдаются каждому персонажу в начале игры. В коде зашифрована информация о персонаже (по типу, цвету волос, размеру ноги и т.д), собирать улики и получать информацию по ним могут только персонажи со специализацией детектив.

Более подробная информация по уликам будет выдана этим персонажам отдельно.

Одна улика отражает одну примету, например цвет волос, глаз, пол и т.д. Чем больше было собрано улик, тем соответственно проще вести расследование.

Улики необходимо оставлять при совершении преступления. Игрок оставляет улики самостоятельно. Если игрок не смог это сделать сам по объективной причине, то он обязан сообщить об этом мастерам и они оставят улики вместо него. Количество улик оставляемых на месте преступления зависит от следующих факторов: степени тяжести преступления, профессиональностью персонажа совершаемого преступления. Например, наемный убийца оставит меньше улик, чем персонаж не профессионал, данный пункт регулируется с мастерами в ходе обсуждения квесты персонажа.

Улики оставляются в месте совершения преступления в радиусе 3 метров, улики можно крепить на стены здания или просто бросить на пол, улики можно положить под какой либо перемещаемый предмет в данном радиусе, например под книгу, подушку и т.д. Улики нельзя прятать в неигровых вещах (если преступление произошло в месте где персонаж живет по реалу, то спрятать улику в рукав убитого можно, а вот в его пожизненный пиджак висящий в шкафу или рюкзак (и др. не имеющее отношения к игре) нельзя. Так же улики нельзя закапывать, прятать под неподъемные шкафы и т.д.

Условно оставляемых одним персонажем улики может быть от 1 до 3 (зависит от мастерства и тяжести преступления)

Если преступление совершается группой лиц, то каждый оставляет минимум 1 улику (количество регулируется как и в случае с одним преступником)

ЖАНДАРМЕРИЯ И ХОД РАССЛЕДОВАНИЯ

Собрав улики, полицейский пишет рапорт, в котором описывает преступление: что стало ему известно на месте преступления, осмотре тела при убийстве и опросе свидетелей, если таковые имеются. К рапорту он прикрепляет улики и передает мастерам, моделируя отправление рапорта в следственный отдел. Получив ответ с расшифровкой улики, он может продолжать расследование, опираясь на полученные знания.

Обыск персонажа и его игрового пространства или же задержание возможно лишь при наличии доказательств-улик указывающих на конкретного персонажа, которые бы не противоречили реальности. Игрок-полицейский предъявляет ордер, исключением в данном случае является задержание на месте преступления.

После обыска, предварительного задержания и допроса полицейский имеет право подать прошение на применение сыворотки правды. Процедура эта не бесплатная для полиции и в случае ошибки сумма за сыворотку частично изымается из жалования следователя.

Жандармерия Кардонии обладает правом ареста и задержания граждан в пределах своей планеты, в частности Унигарты.

Персонажи со специализацией детектив не относящиеся к жандармерии Кардонии, так же могут собирать улики и получать по ним информацию. Но они не обладают правом ареста подозреваемого.

Персонаж, совершивший преступление, вина которого была доказана в ходе расследования и допроса с сывороткой правды, то есть по всем выше перечисленным пунктам отбывает наказание.

Виды наказаний.

- штраф
- лишение должности
- возможный арест денежных счетов
- ссылка с планеты
- тюремное заключение
- казнь

Если ваш персонаж совершает преступление он должен понимать что его преступление может быть раскрыто, а, следовательно, придется нести ответ-

ственность и наказание, зависящее от силы его проступка. В случае тяжких преступлений персонаж несет серьезную ответственность в виде лишения свободы или казни, которые подразумевают выход этого персонажа из игры, сменой роли после проведения соответствующего рода мероприятий типа зачитывания приговора и казни.

Игрок после пребывания в мертвятнике сможет выйти в другой роли. Игрок может отказаться от казни, если данная процедура будет ему неприятна как игроку и может причинить психологические проблемы. Сразу оговоримся, казнь моделируется расстрелом. При отказе по существенным причинам игрок просто идет в мертвятник, а персонаж считается казненным.

ВАЖНО! Теперь поговорим о сильных мира сего, то есть о дипломатах, адигенах и прочих представителях власти. Эти игроки как и другие несут ответственность за свои проступки. Однако, представителя дипломатических миссий с другой планеты нельзя казнить или посадить в тюрьму на месте, но их можно арестовать предъявив обвинения по стандартным правилам и дав запрос на их планету передать их властям, в данном случае правительство выплачивает штраф компенсацию.

ПРАВИЛА ПО СПОРКИ

Спорки (множ.ч. — спорки) — люди, организмы которых изменились под действием Белого Мора, выжившие потомки зараженных, изгнанных из Ожерелья в резервационные миры. Свойства, приобретенные спорки в результате мутаций, настолько разнообразны, что некоторые даже приписывают им сверхъестественные способности.

ВНЕШНИЙ ВИД

Спорки в мире Герметикона делятся на два вида с Кути и остальные.

Спорки с Кути отличаются от незараженных лишь наличием голубых или синих волос. Так что, если вы решили заявиться спорки с планеты Куга вам необходим хороший парик или покраска волос в голубой или синий цвет.

Спорки с остальных планет Белый Мор не пожалел и изуродовал. А потому всем, кто хочет играть спорки не с Кути, для образа необходим пластический грим (всякие уродливые наросты) или обычный театральный грим (пигментация кожи). Так же допускается использование качественных силиконовых масок изуродованных людей. Маски мифических монстров не допускаются.

Образы спорки обязательно должны быть заранее согласованы с мастерами.

СПОСОБНОСТИ

Спорки на нашей игре делятся на два основных вида: **Ментал** и **Витал**.

Каждый вид спорки может мутировать, увеличив тем самым свои способности. Мутация происходит случайным образом. Каждый вид спорки мутирует в одну из двух веток мутации.

МЕНТАЛЫ

Ментал - может внушить объекту определенную эмоцию/чувство. Действие – минимум 30 минут.

Ментал может мутировать в гипнота или ведьму.

Гипнот - не только внушает объекту определенную эмоцию/чувство, но и можете связать ее с некоторым «якорем» - объектом/событием внешнего мира. Действие – минимум 30 минут.

Ведьма - не только внушает объекту определенную эмоцию/чувство, как ментал, но и может лечить разум.

Отыгрыш:

Для того, чтобы Ментал сделал внушение объекту, ему необходимо не менее 30 секунд смотреть в глаза объекту. После Ментал должен сообщить объекту внушения, какое чувство или эмоцию объект будет испытывать в ближайшие 30 минут. Например: Любовь, Ненависть, Доверие, Страх и т.д.

Если Ментал обладает уровнем Гипнот, он может “привязать” эмоцию/чувство к определенному объекту, субъекту или событию. Например: “Ты хочешь убить Джона Кеннеди”, “Ты хочешь заключить мирный договор”, “Ты хочешь сжечь лавку алхимика Мерсы” и т.д. Действие такого гипноза длиться так же не менее 30 минут.

ВИТАЛЫ

Витал - может лечить легкие ранения и обладает повышенной регенерацией. Может излечиваться от тяжёлых ранений в течении 5 минут самостоятельно.

Витал может мутировать в регенерата или целителя.

Регенерат - обладает всеми способностями витала. Кроме того обладает повышенной стойкостью к урону. Первая успешная атака холодным или огнестрельным оружием в корпус не наносит вреда.

Вторая успешная атака холодным или огнестрельным оружием в корпус, совершенная не позднее 5 минут после первой атаки, наносит легкое ранение.

Третья успешная атака холодным или огнестрельным оружием в корпус, совершенная не позднее 5 минут после первой атаки, наносит тяжелое ранение.

Целитель - обладает всеми способностями витала. Так же целитель может лечить тяжелые ранения, ожоги.

Отыгрыш:

Каких специальных рекомендаций к отыгрышу исцеления нет. Витал должен не менее минуты водить руками над объектом исцеления, делать пассы руками или что-то аналогичное. Главное чтобы действия были логичны.

Спорки могут применять свои способности ограниченное число раз за цикл.

В начале каждого цикла у спорки восстанавливаются силы.

Неиспользованные силы в течении цикла не аккумулируются и не переходят на следующий цикл.

Максимальный запас сил может измениться вследствие мутации.

Как происходит мутация, какое количество раз в цикл спорки могут применять свои способности, сколько длится цикл является закрытой информацией, и будет известна только игрокам-спорки.

ПРАВИЛА ПО НАУКЕ

На игре наука представлена блоком из трех дисциплин - **медицины, алхимии и инженерии**.

Наука подразумевает под собой изобретения, которые могут быть как в отдельной дисциплине, так и на их стыке. Например, алхимик может совместно с инженером изобретать новый вид оружия, или медик с алхимиком изобретать новый вид лекарства.

КАК ПРОИСХОДЯТ ИЗОБРЕТЕНИЯ В РАМКАХ НАШЕЙ ИГРЫ?

Игрок пишет научную работу, в которой описывает цель работы, свойства изобретения, делает соответствующий чертеж.

Если его изобретение требует применения модели определенной дисциплины (например, новое лекарство, сплав и т.д) он собирает треугольники-триграммы в нужную ему формулу по правилам медицины, алхимии, инженерии и описывает данный процесс. Когда и эта часть готова, ученый отправляется в патентное бюро.

Филиал патентного бюро Герметикона расположен на Кардонии. Эта игротехническая локация, занимается рассмотрением и выдачей патентов новых изобретений, а также регистрирует открытие новых элементов (изотопов), внося их в общий реестр.

Только получив патент, можно будет начать производство нового изобретения.

Ученый сдает в патентное бюро работу сотруднику (мастеру), тот обозначает срок к которому игрок должен прийти на защиту своего проекта. Срок обычно составляет от 30 мин до 1 часа в зависимости от загруженности сотрудника бюро и обилия работ. После обсуждения работы, работу либо принимают, либо отдают на корректировку (ученый получает дополнительное задание), либо ученому отказывают с указанием причины отказа.

В случае успешной защиты, ученый получает патент на свое имя, которое вносят в реестр. За свои изобретения игроки получают премию от Герметикона «За вклад в науку».

Также премию получают и за открытие новых сложных элементов и изотопов.

Разница между открытием сложного элемента и изобретением проста. Изобретение это собственность ученого и патент позволяет эту собственность подтвердить, продать, передать в собственность другому и т.д.

Открытие элементов, также предусматривает премию, но дальше открытый изотоп или сложный элемент вносится в общий реестр и становится доступен всем.

Поэтому время от времени, игроки могут прийти в патентное бюро также и для того, чтобы, посмотреть и переписать новые элементы.

Патентное бюро работает в интересах науки, именно поэтому в бюро могут приходиться и те, кто ищет талантливого изобретателя или определенное изобретение. Патентное бюро вывешивает запатентованные изобретения на доске объявлений Бюро, чтобы оповестить научное сообщество, а журналисты пишут о них в газетах.

ЧТО ДОЛЖНА СОДЕРЖАТЬ НАУЧНАЯ РАБОТА?

Опытный образец в медицине и алхимии изготавливается по рецепту, формуле, полученному в результате исследования. Опытный образец должен создаваться с затратой ресурсов, описанных в самой работе для доказательства того, что описанный образец рабочее.

Структура научной работы

1. Название
2. Цель, которая ставится в изобретении
3. Основные и дополнительные свойства изобретения или образца
4. Описание процесса работы опытного образца/изобретения, схема (описание структуры по модели соответствующей дисциплины)
5. Чертеж изобретения (для инженерии) или Опытный образец (медицина, алхимия)

Изобретения делятся на два типа:

1. те, которые можно изобрести в лаборатории (например, взрывающийся патрон или лекарство)
2. те, для изготовления которых, необходимо использовать специальное оборудование (изготавливаются на заводах)

Тип изобретения прописан в патенте и определяется мастером.

СЕССИИ ПАТЕНТНОГО БЮРО

Также на базе патентного бюро происходят сессии, особенно во время Ежегодной Выставки Вооружения, куда могут прийти все ученые.

Все желающие приходят для презентации своих изобретений и приносят опытный образец и заявку (с названием изобретения), к которой обязательно должна прилагаться схема изобретения или рецепт алхимического состава.

Заявители по очереди рассказывают о действии изобретения, показывают опытный образец, или же его схемы, макеты. Делают красочные презентации — любыми путями доказывают, что именно их изобретение достойно того, чтобы стать достоянием науки и получить гранд от Герметикона.

Любой присутствующий доктор наук или магистр наук (см. ниже), имеет право подать реплику по поводу предложенного изобретения, не более

30 секунд. Например: «Чрезвычайно полезное изобретение, очень пригодится в авиации, прошу дать гранд».

Представлять свое изобретение на сессии важно, даже если в итоге гранд вам не дадут, так как вас могут заметить богатые и влиятельные граждане ищущие перспективных ученых и проекты для инвестирования, или представители другой планеты.

Когда сотрудники патентного бюро выслушали всех, то они коллегиально выбирают, какие изобретения получают гранд.

Сессии патентного бюро всегда открытые. Презентации изобретений всегда собирают уйму зрителей, и это праздник — как для всех ученых, так и для простых обывателей. А владельцы заводов могут уже прикинуть, разработкой какого изобретения они займутся

НАУЧНЫЕ СТЕПЕНИ

1. Бакалавр. Низшая ступень. Обозначения: **alh.b.** — бакалавр Алхимии, **med.b.** — бакалавр Медицины, **ing.b.** — бакалавр Инженерии

2. Доктор. Средняя ступень. Обозначения: **alh.d.** — доктор Алхимии, **med.d.** — доктор Медицины, **ing.d.** — доктор Инженерии

3. Магистр. Высшая ступень. Обозначения: **alh.m.** — магистр Алхимии, **med.m.** — магистр Медицины, **ing.m.** — магистр Инженерии

ПРАВИЛА ПО МЕДИЦИНЕ

Медицина Герметикона, впрочем, как и алхимия на игре построена на трех основных тезисах:

1. Любое вещество состоит из сложных элементов собранных по определенной схеме.
2. Любой сложный элемент состоит из трех простых элементов.
3. Каждый простой элемент обладает одним и только одним уникальным свойством, определяющим свойство действующего вещества при совмещении сложных элементов.

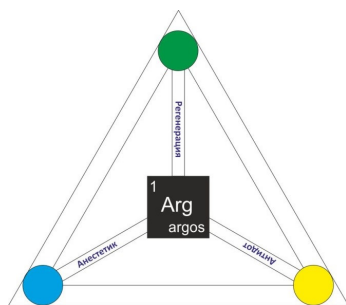
На сегодня в Герметиконе известны все простые элементы. И хотя алхимики Герметикона продолжают работать над созданием все новых и новых сложных элементов, многие из них уже известны.

Также на данный момент алхимикам и медикусам Герметикона известны формулы ряда веществ и препаратов.

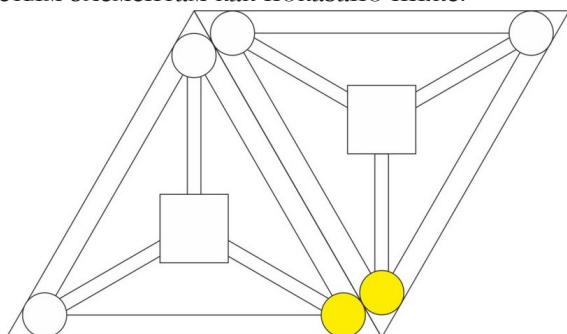
Список простых элементов, используемых в медицине и известных на данный момент:

ANTIDOT (ПРОТИВОЯДИЕ)
ANALGETIC (ОБЕЗБАЛИВАЮЩИЙ)
ANTISEPTIC (ОБЕЗЗАРАЖИВАЮЩИЙ)
RECUPERATIO (ВОССТАНАВЛИВАЮЩИЙ)
ANTIBIOTICO (ПРОТИВОВИРУСНЫЙ)
SILENTIO (СЕДАТИВНЫЙ)

На рисунке представлена схема сложного элемента. Такая схема носит название «триграмма». Триграмма — это условное изображение кристаллической решетки сложного элемента. Каждое ребро триграммы несет в себе простой элемент, обладающий уникальным свойством.

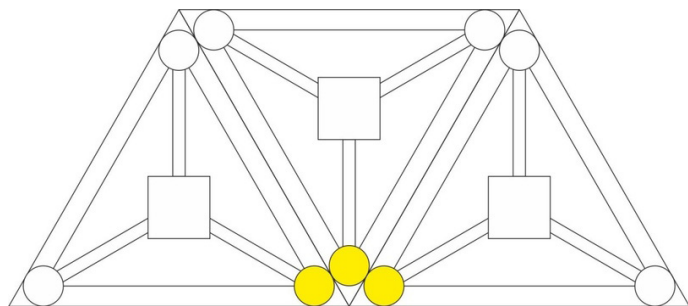


Соединение сложных элементов в **ДЕЙСТВУЮЩЕЕ** вещество происходит тогда, когда ребра триграмм соприкасаются и вершины совпадают по простым элементам как показано ниже:



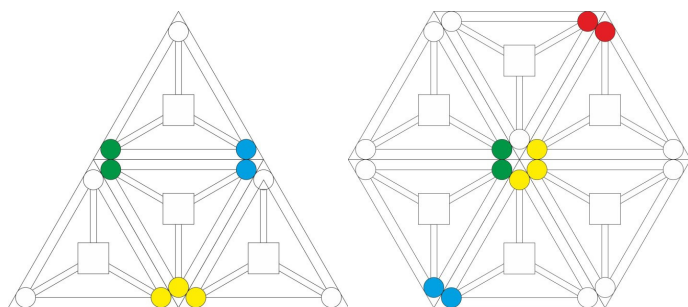
Действующее вещество — это вещество обладающее одним или несколькими свойствами в зависимости от соединений простых элементов.

Например, ниже показана схема противоядия (антидота) второго уровня, состоящего из трех сложных элементов, которые скомпонованы в действующее вещество благодаря их расположению и совмещению одинаковых вершин друг с другом.

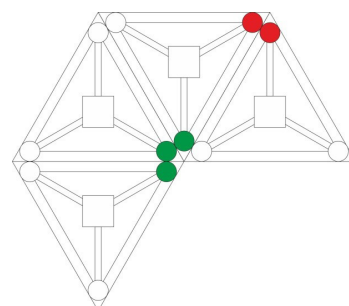


Возможно составление веществ из разного количества сложных элементов. Однако основным условием такого составления является правильность, в том числе правильность углов, равнобедренность. Правильные формулы идентичны распространенным геометрическим фигурам: равносторонний треугольник, равнобедренная трапеция, гексагон. Посмотрите на примеры правильного и не правильного составления веществ.

Правильная формула



Правильная (неустойчивая) формула



Чем выше ранг алхимика или медикуса, тем более сложные вещества он может составлять. Более подробно см. в разделе «Ранги».

МЕДИЦИНА. РАНЕНИЯ И БОЛЕЗНИ.

СПОСОБЫ ИХ ЛЕЧЕНИЯ.

Медикусы создают различные медицинские препараты из сложных элементов по принципам вышеописанной игромеханики.

Препараты могут обладать одним или несколькими свойствами. Чем больше полезных свойств имеет препарат, тем он более ценен.

Например, самая простая противоожоговая мазь содержит действующее вещество

ANALGETIC и лечит не сложные ожоги (класса легкое ранение).

Для сложных ожогов (класса тяжелое ранение) необходимо использовать мази с действующим веществом ANALGETIC + RECUPERATIO.

Здесь стоит отдельно упомянуть об отравлениях (см. подробнее раздел «Яды»).

Существует несколько ядов, отличающихся по времени воздействия на организм, поэтому и противоядия изготавливаются с различной силой воздействия.

Так в Герметиконе появились противоядия с различными маркировками от ANTIDOT 2 до ANTIDOT 6, эффективные соответственно против различных по силе ядов.

Легкие ранения лечатся по следующей схеме:

- Оказание первой медицинской помощи: наложение повязки с действующим веществом. Как правило, действующее вещество добавляется в спиртовой раствор.

- Пациент находится в состоянии покоя. Для ускорения выздоровления применяют сыворотку с действующим веществом.

Тяжелые ранения лечатся по следующей схеме:

- Оказание первой медицинской помощи: наложение повязки с действующим веществом. Как правило, действующее вещество добавляется в спиртовой раствор.

- Колотые и огнестрельные раны зашиваются. При огнестрельных ранениях, не на вылет, производится извлечение пули. Пациент перевязывается и принимает сыворотку с действующим веществом.

- Пациент находится в состоянии покоя. Для ускорения выздоровления применяют сыворотку с действующим веществом.

Подробная информация о болезнях и ранениях, а также примерах их лечения приведены ниже в таблице.

Заболевание/ранение	Основа препарата	Действующее вещество
Легкое ранение. Первая помощь	Спиртовой раствор	RECUPERATIO
Тяжелое ранение. Первая помощь	Спиртовой раствор	ANALGETIC + RECUPERATIO
Легкое ранение. Ускорение выздоровления	Сыворотка	ANTISEPTIC
Тяжелое ранение. Основное лечение		ANALGETIC + RECUPERATIO + ANTISEPTIC
Тяжелое ранение. Ускорение выздоровления		ANTISEPTIC + SILENTIO
Отравление легкое	Сыворотка	ANTIDOT 2
Отравление среднее	Сыворотка	ANTIDOT 3
Отравление тяжелое	Сыворотка	ANTIDOT 4
Отравление сверхтяжелое	Сыворотка	ANTIDOT 5
Отравление мгновенное	Прием препарата ANTIDOT 6 возможен только ДО возможного приема яда	
Ожог (1 степень)	Мазь	ANALGETIC
Ожог (2 степень)	Мазь	ANALGETIC + RECUPERATIO
Жухазская лепра	-	ANTISEPTIC + ANTIBIOTICO
Сухотная болезнь	-	RECUPERATIO + ANTIBIOTICO
Кислотная лихорадка	Вакцинация, сыворотка	ANTIDOT 3 + RECUPERATIO + ANTISEPTIC
Психические расстройства	Сыворотка	SILENTIO 2 – SILENTIO 6

Жухазская лепра – срамная болезнь, получившая свое название по названию планеты Южного Бисера, на которой впервые и возникла во время освоения планеты. Позднее благополучно распространилась на все планеты Южного Бисера благодаря отсутствию симптоматики на раннем этапе заболевания. Наиболее распространенное лечение местное, горячими и спиртовыми компрессами. Для более быстрого выздоровления рекомендуется также употребление сывороток с действующим веществом.

Сухотная болезнь – заболевание легких, сопровождающаяся тяжелым кашлем и обезвоживанием организма на поздних стадиях заболевания. Получила распространение на всех планетах Южного и Северного бисера. Поначалу ее считали болезнью бедных и работников тяжелого физического труда, однако, позднее участились случаи заболевания и среди богатых слоев, что подтвердило ее инфекционный характер.

Кислотная лихорадка – болезнь возникает периодически на планетах Южного и Северного Бисера и носит характер пандемии. Последний раз ее очаг был успешно погашен на Чурсе - планете Северного Бисера. Лихорадка получила свое название благодаря тому, что на первых парах ее лечили применением перорально различных кислот, которые уничтожали возбудитель лихорадки. Однако не все доживали до окончания лечения и умирали от язвы желудка. Позднее кислотную лихорадку стали лечить с применением антидотов, а также использовать предварительную периодическую вакцинацию. Известно, что наибольшее распространение лихорадка получала в сферопортах, военных базах и прочих местах скопления людей.

Расстройства психического здоровья могут возникать по совершенно разным причинам и соответственно быть различными по степени тяжести и влияния на организм. Личное горе, нахождение в зоне боевых действий, и другие события могут повлиять на Вашего персонажа и не всегда самым лучшим образом. Более часто психическим расстройствам подвержены дамы, однако, стоит заметить, что такие психические расстройства, как правило, лучше поддаются лечению и не требуют сильнодействующих препаратов. Сильные психические расстройства могут повлиять не только на расстройство поведения, но и на физические качества персонажа. Например, при сильных рас-

стройствах может возникнуть паралич конечности или всего тела, головные боли, головокружение, неспособность не только ясно мыслить, но и передвигаться. Помимо седативных препаратов изредка медикусы применяют легкие наркотические вещества при лечении психических расстройств.

Медикусы помимо стандартных способов лечения могут:

- совместно с алхимиками разрабатывать новые сложные медицинские элементы (изотопы) для последующей разработки более эффективных препаратов;

- применять в лечении помимо основного препарата дополнительные препараты с одним действующим веществом или с двумя/тремя, указанными в таблице для ускорения времени лечения;

Подробная информация о симптоматике, времени лечения, формулах известных препаратов находятся в разделе «Справочник медикуса» и является закрытым.

РАНГИ. НАУЧНЫЕ СТЕПЕНИ МЕДИКУСОВ.

Как и любые другие ученые в Герметиконе, медикусы используют ранжирование по трем научным степеням:

1. Бакалавр. Низшая ступень. Бакалавры медикусы только закончили свое обучение и начали свою медицинскую практику. Бакалаврам-медикусам доступны формулы, состоящие из двух и более элементов, но не более четырех. Бакалавры не используют в своих препаратах изотопы сложных элементов.

2. Доктор. Средняя ступень и весьма уважаемая среди медикусов, ведь стать доктором могут те, кто излечил большое количество пациентов, работал с большинством болезней и стал патенто-обладателем новых препаратов. Доктора могут создавать сложные препараты вплоть до создания формул-гексагонов. Также доктора совместно с коллегами алхимиками могут создавать и применять изотопы.

3. Магистр. Высшая ступень искусства исцеления. Магистры могут создавать формулы любой сложности и изотопы сложных элементов. Однако, достичь такого мастерства весьма сложно. Помимо долгой и упорной практики, опыта излечения всех известных болезней, магистры – это изобретатели и их научные труды известны в обществе медикусов.

ПРАВИЛА ПО АЛХИМИИ

Алхимия Герметикона на игре построена на трех основных тезисах:

1. Любое вещество состоит из сложных элементов собранных по определенной схеме.
2. Любой сложный элемент состоит из трех простых элементов.
3. Каждый простой элемент обладает одним и только одним уникальным свойством, определяющим свойство действующего вещества при совмещении сложных элементов.

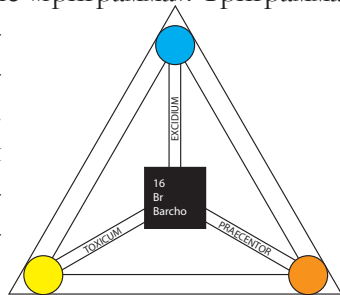
На сегодня в Герметиконе известны все простые элементы. И хотя алхимики Герметикона продолжают работать над созданием все новых и новых сложных элементов, многие из них уже известны.

Также на данный момент алхимикам Герметикона известны формулы ряда веществ.

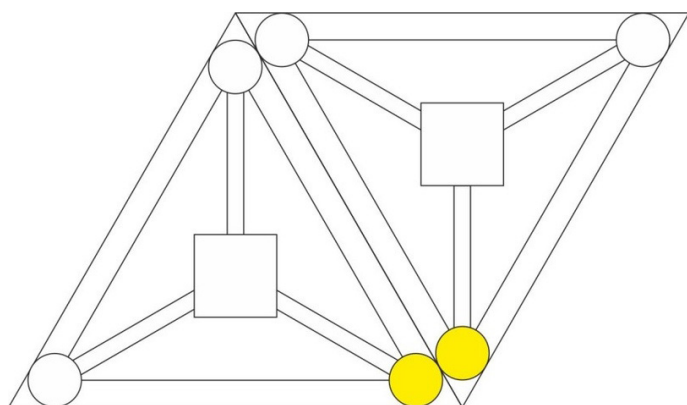
Список простых элементов, используемых в алхимии и известных на данный момент:

TOXICUM (ТОКСИЧНЫЙ) (желтый)
INCEDIUM (ГОРЮЧИЙ) (красный)
EXCIDIUM (ВЗРЫВЧАТЫЙ) (синий)
MORSUS (КИСЛОТНЫЙ) (зеленый)
PRAESIDIUM (ДИЭЛЕКТРИК) (черный)
PRAECENTOR (ПРОВОДНИК) (оранжевый)

На рисунке представлена схема сложного элемента. Такая схема носит название «триграмма». Триграмма – это условное изображение кристаллической решетки сложного элемента. Каждое ребро триграммы несет в себе простой элемент, обладающий уникальным свойством.



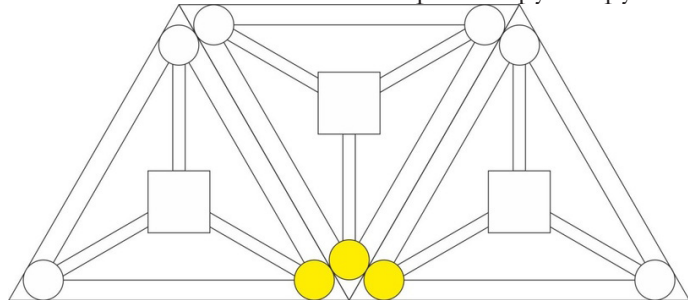
Соединение сложных элементов в **ДЕЙСТВУЮЩЕЕ** вещество происходит тогда, когда ребра триграмм соприкасаются и вершины совпадают по простым элементам как показано ниже:



На данный момент известно 20 сложных алхимических элементов, которые внесены в таблицу «Справочник Трисмегиста», а так же в данные правила.

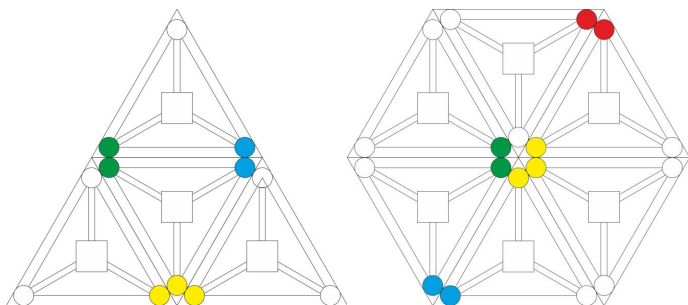
Действующее вещество – это вещество, обладающее одним или несколькими свойствами в зависимости от соединений простых элементов.

Например, ниже показана схема токсичного вещества (яда) второго уровня, состоящего из трех сложных элементов, которые скомпонованы в действующее вещество благодаря их расположению и совмещению одинаковых вершин друг с другом.

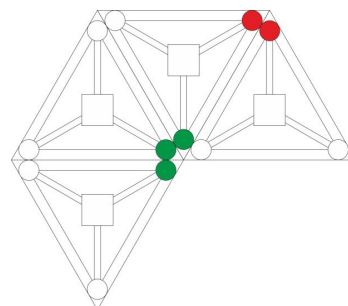


Возможно составление веществ из разного количества сложных элементов. Однако основным условием такого составления является симметричность. Посмотрите на примеры правильного и не правильного составления веществ.

Правильная формула



Правильная (неустойчивая) формула



Чем выше ранг алхимика, тем более сложные вещества он может составлять. Более подробно см. в разделе «Научные степени».

НАУЧНЫЕ СТЕПЕНИ АЛХИМИКОВ

1. Бакалавр. Низшая ступень. Обозначения: alh.b. — бакалавр Алхимии. Бакалаврам доступны формулы, состоящие из двух и более элементов, но не более четырех. Бакалавры не используют в веществах изотопы сложных элементов.

2. Доктор. Средняя ступень. Обозначения: alh.d. — доктор Алхимии. Доктора могут создавать сложные препараты вплоть до создания формул-гексагонов. Также доктора могут создавать и применять изотопы.

3. Магистр. Высшая ступень. Обозначения: alh.m. — магистр Алхимии. Магистры могут создавать формулы любой сложности и изотопы сложных элементов. Магистры – это признанные изобретатели Герметикона и их научные труды известны в научном обществе.

ВЕЩЕСТВА И ИХ ПРИМЕНЕНИЕ.

Алхимики создают различные вещества из сложных элементов по принципам вышеописанной игромеханики.

Вещества могут обладать одним или несколькими свойствами. Чем больше полезных свойств имеет вещество, тем оно более ценно. Примером такого вещества может служить **АЛДАР**, содержащий в себе как горючие, так и разъедающие (кислотные) элементы.

Также вещество может обладать всего одним свойством, но содержать большое количество простых элементов в одном соединении. Здесь примером может служить **КОРОЛЕВСКИЙ УКСУС**, содержащий в себе достаточное количество разъедающих (кислотные) элементов в одном соединении.

Помимо вышеописанных веществ **MORSUS (КИСЛОТНЫЕ)** вещества используются в элементах питания — **АККУМУЛЯТОРАХ**, в качестве электролитов и могут иметь как разную эффективность (в зависимости от количества сложных элементов в веществе), так и разную цель применения.

PRAESIDIUM (ДИЭЛЕТРИКИ) используются для создания конденсаторов различной эффективности, а также в качестве электроизоляционных материалов.

PRAECENTOR (ПРОВОДНИКИ) имеют свойство проводить электрический ток и при этом относятся к неметаллам. Имеют различную эффективность в зависимости от количества используемых сложных элементов.

При создании элементов питания необходимо учитывать эффективность комплектации. Так, например, **PRAESIDIUM4** не будет эффективным при использовании с элементом питания, в котором в качестве электролита используют вещество класса **MORSUS5**.

Токсичные элементы в чистом виде без примесей других соединений представляют собой **ЯДЫ** и в основном делятся на 5 категорий от **TOXICUM 2** до **TOXICUM 6**, и соответственно при воздействии на человека нивелируются медицинскими препаратами от **ANTIDOT 2** до **ANTIDOT 6** по правилам медицины.

Более подробная информация о веществах и известных алхимиках формулах находятся в книге «Справочник Трисмегиста» и является закрытым.

	INCENDIUM	TOXICUM	TOXICUM	MORSUS	MORSUS	INCENDIUM
PRAESIDIUM	1 D Ditto		2 Kr Krat		3 Lo Lori	
PRAECENTOR	4 Ha Hartdrud		5 Es Esterto		6 O Optikur	
EXCIDIUM	7 Pa Pargent		8 Fn Fanot		9 Ke Keyca	
			10 R Razenkreit			

PRAESIDIUM	EXCIDIUM	EXCIDIUM	PRAECENTOR	PRAECENTOR	PRAESIDIUM
		11 Go Gortin			
12 Sh Shling		13 An Andarid		14 Sk Sekwolt	
15 Ba Bazzis		16 Br Barcho		17 Nr Nera	
18 St Stropgent		19 Wi Winthuk		16 G Ganglef	
					INCENDIUM

ПРАВИЛА ПО ИНЖЕНЕРИИ

Раздел инженерии является неотъемлемой частью правил по науке и тесно связан с алхимией. Поэтому советуем, ознакомиться сначала с вышеуказанными правилами.

Любое изобретение инженера не обходится без разработки новых материалов, либо изучения и испытания уже известных материалов в разрабатываемом опытном образце.

В основном раздел инженерии рассматривает свойства металлов и сплавов на их основе. На данный момент, как в гражданской, так и в военной промышленности используют шесть основных металлов.

МЕТАЛЛЫ

АСТРЕЛИЙ

Очень твердый и тяжелый металл, обладающий рядом весьма полезных свойств, среди которых возможность межзвездных переходов. Однако, способы добычи астрелия, равно как и его обработка являются одной из наиболее охраняемых тайн Герметикона, в виду чего использование астрелия на данный момент в изобретениях невозможно.

ВАЛЕРИЦИЙ

Тугоплавкий, алхимически сверхстойкий, сверхпрочный и сверхлегкий металл. Однако, его великолепные свойства, как металла, нивелируются дефицитом добычи и как следствие высокой ценой. Свойства проводимости валериция на данный момент не известны.

ВОЛЬФРАМ

Очень тугоплавкий металл, алхимически сверхстойкий, сверхтяжелый, сверхтвердый, в основном используется при изготовлении сплавов для корпусов бронетехники. Вольфрам обладает отличной проводимостью.

ЖЕЛЕЗО

Ковкий, вязкий, легкоплавкий, алхимически неустойчивый металл. Используется в изготовлении брони, оружия, является составляющим элементом большинства известных сплавов, в виду своего повсеместного распространения и добычи, а также низкой цены.

ТИТАН

Легкий и сверхпрочный металл, алхимически стойкий, вязкий, пластичный. Используется в сплавах для облегчения массы изделий, а также повышения прочностных характеристик.

АЛЮМИНИЙ

Сверхлегкий, сверхплавкий металл с низкой прочностью к механическим воздействиям, но при этом

обладающий средней степенью алхимической стойкости. Второй по объему добычи в мирах Герметикона. Используется в изготовлении брони для облегчения массы изделия, а также в элементах питания, в виду хорошей электропроводимости.

СПЛАВЫ

Таким образом, в сплавах можно использовать пять металлов. Сплавы состоят из трех металлов. По сути, если провести аналогию с алхимией, то металлы — это простые элементы, а сплавы — сложные элементы. Остановимся немного подробнее на сплавах и их свойствах.

Одними из самых известных сплавов Герметикона являются жезарский и ильский сплавы. Рассмотрим их в первую очередь.

ЖЕЗАРСКИЙ СПЛАВ

Очень дорогой, особо прочный сплав, алхимически сверхстойкий, в виду чего используется при изготовлении оружия и позволяет применять особо мощные алхимические боеприпасы.

Состав сплава: железо, титан, валериций

ИЛЬСКИЙ СПЛАВ

Заслуженно носит название «металл цепшелей». Сверхлегкий сплав, при этом необычайно прочный, применяется при строительстве цепшелей.

Состав сплава: валериций, титан, алюминий

Далее идет ряд сплавов, широко распространенных в военной промышленности.

СТЕЛАИТ

Один из самых дорогих металлов, используемых в военной бронетехнике, в виду использования в сплаве валериция и вольфрама. Используется для изготовления тугоплавкой и алхимически стойкой брони. Сплав имеет средний вес за счет нивелирования значений плотностей валериция и вольфрама. Также используется для изготовления контейнеров для хранения королевского уксуса.

Состав: валериций, вольфрам, железо

НЕЙСЛЕРСКИЙ СПЛАВ

Сплав, используемый в военной бронетехнике, открытый магистром инженерии Нейслером и им же популяризованный. Обладает средними показателями по прочности, весу и алхимической устойчивости. Нейслер считал, что исключение из сплава железа намного повысит прочностные характеристики, при этом не сильно скажется на рентабельности производства, и оказался прав. Данный сплав является самым популярным в военной промышленности.

Состав: алюминий, титан, вольфрам

ЭЛЕКТУМ

Недорогой сплав, менее популярный чем нейслерский. Чаще всего используется при массовом производстве военной техники в качестве мало мощной брони. Средние показатели по весу и прочности, низкий показатель алхимической устойчивости. Однако, в виду хорошей проводимости сплава и низкой цены получил широкое применение в производстве элементов питания.

Состав: вольфрам, алюминий, железо

МАРТЕНФРОМОВЫЙ СПЛАВ

Самый тяжелый и прочный сплав. Используется для брони бронетягов, и, как правило, выпускается в виде листовых изделий большой толщины. Относительно недорогой, в виду присутствия в сплаве значительной части железа.

Состав: железо, вольфрам, титан

Здесь мы указали наиболее распространенное использование сплавов в промышленности, однако, это не значит, что конкретный сплав не может быть использован для совершенно иных целей в изобретении.

При использовании того или иного сплава в опытном образце необходимо логичное обоснование по какой причине инженером был выбран тот, а не иной сплав.

Если инженеру недостаточно свойств известных сплавов, или же он достаточно амбициозен, то он может провести исследование по созданию нового сплава.

ПРАВИЛА ПО ЭКОНОМИКЕ

На игре присутствует **Микро** и **Макро** экономика.

Каждый персонаж начинает игру с определенным стартовым капиталом. Размер этого капитала зависит от социального статуса персонажа и его квесты. Также старайтесь, чтобы Ваш внешний вид соответствовал заявленному статусу и денежному состоянию.

На игре основными средствами оплаты являются:

1. Цехины (монеты)
2. Вексельные банковские билеты Верзийского Банка номиналом от 5 до 100 цехинов
3. Вексели Верзийского Банка номиналом от 500 до 1000
4. Банковские чеки — держатели счетов в банке могут расплачиваться чеком (при обоюдном согласии сторон). Чек, соответственно, можно обналичить в банке.

МИКРОЭКОНОМИКА

Микроэкономика представлена взаимодействием между персонажами, а именно (с указанием примерных цен):

1. Оплата в кабаке, кофейне и т.д. (от 1 до 5 цехинов)
2. Покупка билета на цеппель (10 цехинов), доход цеппеля от стандартного перелета Кардония — Менсала вычисляется из расчета 1/10. Доход от одного реального пассажира составляет 100 цехинов.
3. Игра в казино (от 10 цехинов),
4. Покупка алхимических элементов (от 1 до 5 цехинов)
5. Покупка медицинских препаратов (от 5 цехинов)
6. Покупка медицинских ингредиентов (от 1 до 5 цехинов)
7. Любые мелкие сделки
8. Получение зарплаты, премии, любых единовременных выплат
9. Профилактический ремонт цеппеля (500 цехинов)

МАКРОЭКОНОМИКА

На игре есть экономические циклы. 2 цикла в день. В каждый цикл происходит:

1. Добыча-продажа валерия на Менсале;
2. Выпуск одной партии военной или иной техники на предприятиях Ушера;
3. Сбор и транспортировка сельскохозяйственной продукции Приоты;
4. Одно перемещение войск на стратегической карте Менсалы;
5. Выплата жалования полиции и иным служащим;
6. Профилактический ремонт цеппеля

АКЦИИ

На игре имеют место быть ценные бумаги — акции различных компаний. Акции — это знак статуса, власти, влияния, богатства. Кроме того, они могут принести какой-то дивиденд, а также их можно перепродать или обменять на что-либо. Более подробно об этом узнают владельцы акций, остальные же смогут стать таковыми по ходу игры. Акции участвуют в игре на бирже в качестве товара.

Также на игре будут представлены материальные ценности: драгоценные камни, золото, серебро, ювелирные изделия и т.п. Они могут служить как средством, так и предметом заключения сделок и вообще каких-то экономических манипуляций. Напоминаем вам, что при наличии соответствующей квесты и статуса, вы можете привезти с собой на игру предметы, моделирующие драгоценности, и зачищать их, таким образом вводя в игровой процесс.

БИРЖА

Котировки на акции предприятий и товары могут меняться в течение дня под воздействием различных факторов. Это могут быть события, происходящие на территории моделируемых планет, либо за пределами Кардонии и Менсалы, либо события случайного характера.

БАНК

Банковская система

Банк: **Филиал Верзийского Банка на Кардонии.**

Управляющий банком: **Анна Майер**

Банк создан для открытия расчетных счетов и осуществления денежных операций (см. функции расчетных счетов), инвестиций, а также хранения акций и мелкогабаритных ценных вещей в банковских ячейках.

В первую очередь, рассмотрим функции расчетных счетов, как основных и наиболее востребованных.

Функции расчетных счетов:

1. Перевод денежных средств между игроками (посредством чековых книжек или заявлений на перевод);
2. Перевод денежных средств на “Биржу” и обратно (покупка и продажа акций);
3. Покупка или продажа драгоценных металлов и иных ресурсов, присутствующих на “Бирже”;
4. Сохранение денежных средств.

ОТКРЫТИЕ РАСЧЕТНОГО СЧЕТА

Расчетные счета могут быть как личные, так и счета предприятий.

Личные счета

У определенных игроков расчетные счета уже открыты в банке, о чем будет сообщено мастерами на игре.

Счет открывается на сумму не менее 1 000 цехинов.

Открытие расчетного счета сопровождается выдачей чековой книжкой.

При открытии расчетного счета происходит регистрация образца подписи владельца.

Всем игрокам, чьи персонажи уже имеют расчетный счет, будут предоставлены чековые книжки в момент получения вводной. При этом необходимо расписаться в карточке регистрации чекодателя.

Рекомендация: заранее продумайте свою подпись, которую Вы сможете повторить при выписке чека. Несоответствие подписи в чеке и карточке регистрации чекодателя является поводом для отказа о выдаче денежных средств.

ЧЕКОВАЯ КНИЖКА

Чековая книжка используется только для передачи денежных средств между игроками.

Подлинность чека и подписи в чеке определяется сотрудником банка.

После проверки подлинности выдается сумма, указанная в чеке.

Рекомендация: при получении чека, особенно на крупные суммы, Вы должны быть уверены в кредитоспособности чекодателя. Если на расчетном счете чекодателя нет искомой суммы, чек остается

в банке. От Банка в полицейский участок поступает сообщение о возможных мошеннических действиях.

РАСЧЕТНЫЕ СЧЕТА ПРЕДПРИЯТИЙ

На начало игры уже существуют и работают ряд компаний. Есть возможность открыть новые предприятия. Для этого их необходимо зарегистрировать (в патентном бюро с предоставлением бизнес-плана) и открыть расчетный счет предприятия на сумму не менее 10 000, 00 цехинов. Часть данного капитала является оборотными средствами (в среднем 50%). Всеми средствами распоряжается владелец предприятия.

ОПЕРАЦИИ ПО РАСЧЕТНОМУ СЧЕТУ

1. Переводы между игроками, а так же предприятиями. Помимо использования чековой книжки, Вы можете воспользоваться услугой “Перевод”. Для этого необходимо заполнить заявление в банке и указать номер счета/имя владельца получателя денежных средств.
2. Покупка или продажа акций, драгоценных металлов осуществляется по действующим на момент купли/-продажи котировкам. После оплаты Вы можете получить купленное в “Банке”, либо указать перенести предмет купли в банковскую ячейку (см. раздел “Банковская ячейка”).

БАНКОВСКАЯ ЯЧЕЙКА

1. Создана для сохранения не только Ваших денежных средств, но и акций, договоров, закладных, иных ценных бумаг и предметов. Банковская ячейка не подходит для хранения крупногабаритных предметов. Банковская ячейка снабжена несколькими степенями защиты.
2. Обслуживание банковской ячейки дорогостоящая услуга и составляет 5 цехинов в игровой цикл, т.е. 10 цехинов в игровой день.
3. Существует два вида банковских ячеек. «Именные» и «на предъявителя». Именные ячейки доступны только владельцу-арендатору или его прямому наследнику в случае смерти первого. Данные об именной ячейке вносятся в банковскую историю клиента.
4. Ячейки «на предъявителя» не вносятся в банковскую историю клиента. Открыть такую ячейку может любой персонаж имеющий к ней ключ. Оплата наличным расчетом в кассу банка 100 цехинов на весь игровой период.

ИНВЕСТИЦИИ

Помимо сбережения Ваших денежных средств на расчетном счете, вы можете воспользоваться услугой инвестирования Ваших сбережений в предприятия.

Инвестиционные проекты индивидуальны и зависят от потребностей действующих предприятий. Об инвестиционных проектах будет сообщаться отдельно в процессе игры.

МакроЭкономика

Компания – предприятие производящее какую либо продукцию.

Номинальная стоимость ста процентов акций компании состоит из суммы на:

- производственную часть (оборудование/недвижимость);
- оборотные средства (финансы идущие на закупку материалов и т.д)

Мощность предприятия (количество произведенного товара максимум в цикл) равна сумме оборотных средств.

Налоговая Система

Товар продается по рыночной стоимости, которая превышает себестоимость товара при изготовлении, таким образом получается прибыль.

На Кардонии, как в Ушере так и на Приоте, прибыль облагается 10 % налогом, то есть это и будет Налог на прибыль.

Налог на собственность- налог который принят только в Ушере. Он составляет 10 % (в цикл даже если предприятие не работало и простаивает), то есть это налог на номинальную стоимость акций компании.

На Менсале официальной общепринятой налоговой системы нет.

Макроэкономика Приоты

Все доходы Приоты от торговли зерном. Раз в цикл Приота поставляет Партию зерна примерно 50 тысяч тонн, и продает это зерно за 50 тысяч цехинов Компании.

Макроэкономика Менсалы

Каждый губернатор Менсалы получает доход от 1 рудника валериция в среднем 50 тысяч цехинов(50 тонн валерициевой руды), губерния состоит из 3-4 провинций в каждой минимум 1 рудник. Так же каждый губернатор Менсалы должен тратить деньги на свои армии, жалование и продовольствие для них.

Рассмотрим пример макроэкономики Ушера:

Компания Онигеро выпускает 10 Доннеров, затраты на производство 800 тысяч, берутся сначала из оборотных средств, а после продажи 10 Доннеров за 1 миллион, 800 тысяч возвращаются в оборотные средства, а 200 тысяч облагаются 10 % Ушерским налогом на Прибыль, остаются 180 тысяч, это прибыль от 100 % акций Компании Онигеро. (100% акций компании Онигеро стоят 1.5 миллионна цехинов из них 800 тысяч это оборотные сред-

ства, а 700 тысяч оборудование)

Лично Онигеро владеет 60% акций получает на свой счет 108 тысяч цехинов

Дагомаро который владеет 20 % акций Компании Онигеро получает на свой личный счет 36 тысяч цехинов

Фраскети который владеет 15 % акций Компании Онигеро получает на свой личный счет 27 тысяч цехинов

Теперь на что идут 800 тысяч себестоимости:

1. Еще один налог в Казну Ушера 10% от номинальной стоимости компании

То есть 150 тысяч цехинов

2. Покупка 10 комплектов Тяжелой Брони у Компании Фраскети 150 тысяч цехинов

3. Покупка 10 Кузелей средней мощности ещё 150 тысяч

4. Покупка 10 эффет 140 мм, 20 марту 36мм и 30 гатасов 12.7мм у Холдинга Дагомаро 250 тысяч цехинов

5. Зарплаты рабочим, затраты на производство 100 тысяч цехинов

Итого: 150+150+150+250+100=800

Теперь о Холдинге Дагомаро продав 10 эффет 140 мм, 20 марту 36мм и 30 гатасов 12.7мм за 250 тысяч цехинов, Холдинг Дагомаро задействует свою производственную мощь на 12.5 процентов, какова же будет прибыль и какова себестоимость, разберем это:

1. Налог в Казну Ушера 10% от номинальной стоимости компании, то есть по идее это 200 тысяч цехинов, но в расчете налога с этой партии берем одну восьмую от 200 тысяч, то есть 25 тысяч цехинов идут в Казну Ушера

2. Покупка Стали и прочих сплавов у Компании Фраскети 15 тысяч цехинов

3. Зарплаты рабочим, затраты на производство 10 тысяч цехинов

4. Отчисления в Фонд Научных Изысканий имени Гатова 50 тысяч цехинов(это не 50 тысяч на счет Гатова, это именно 50 тысяч на счет Фонда Научных Изысканий, который является структурной единицей Холдинга Дагомаро)

25+15+10+50=100 то есть себестоимость продукции 50%, прибыль от этой партии 100 тысяч цехинов, облагается 10% налогом на прибыль, и 10 тысяч уходит в Казну Ушера, 90 тысяч выплачивается акционерам Холдинга Дагомаро

Дагомаро старший владеет 55% акций получает на свой счет 49 500 цехинов

Онигеро который владеет 20 % акций Холдинга Дагомаро получает на свой личный счет 18 тысяч цехинов

Фраскети который владеет 10 % акций Холдинга Дагомаро получает на свой личный счет 9 тысяч цехинов

Кира Дагомаро которая владеет 10 % акций Холдинга Дагомаро получает на свой личный счет 9 тысяч цехинов

Гатов который владеет 5 % акций получает на свой личный счет 4500 цехинов

(100% акций Холдинга Дагомаро стоят 2 миллиона цехинов из них 1 миллион это оборотные средства, а 1 миллион оборудование)

Теперь о Компании Фраскети которая продала 10 комплектов Тяжелой Брони за 150 тысяч цехинов и еще Стали и прочих сплавов на 15 тысяч

(100% акций компании Фраскети стоят 1 миллион цехинов из них 500 тысяч это оборотные средства, а 500 тысяч оборудование). Себестоимость производства 10 комплектов Тяжелой Брони и т.д. 65 тысяч цехинов.

1. Налог в Казну Ушера 10% от номинальной стоимости компании, то есть по идее это 100 тысяч цехинов, но в расчете налога с этой партии берем примерно одну шестую от 100 тысяч, то есть 13 000 цехинов идут в Казну Ушера

2. Производство Стали, Брони и прочих сплавов (транспортировка сырья, переработка и т.д.) 16 500 цехинов

3. Зарплаты рабочим, затраты на производство 16 500 цехинов

4. Фонд Геологических Изысканий и инновационного развития 19 000 цехинов

$13\ 000 + 16\ 500 + 16\ 500 + 19\ 000 = 65$ тысяч тогда прибыль 100 тысяч цехинов из которых вычитаем 10 процентов налога на прибыль и получается 90 тысяч цехинов это прибыль от 100 % акций Кампании Фраскети.

Лично Фраскети владея 60% акций получает на свой счет 54 тысяч цехинов

Дагомаро который владеет 20 % акций Компании Фраскети получает на свой личный счет 18 тысяч цехинов

Онигеро который владеет 20 % акций Компании Фраскети получает на свой личный счет 18 тысяч цехинов

Итого в результате продажи партии 10 Доноров например на Менсалу.

Онигеро получил $108 + 18 + 18 = 144$ тысячи цехинов
Дагомаро получил $36\ 000 + 49\ 500 + 18\ 000 = 103\ 500$ цехинов

Фраскети получил $27 + 9 + 54 = 90$ тысяч цехинов

На счет Ушера поступило налогов :

$150\ 000 + 25\ 000 + 13\ 000 = 188\ 000$

$20\ 000 + 10\ 000 + 10\ 000 = 40\ 000$

Итого $191\ 500 + 40\ 000 = 228\ 000$ цехинов поступает в Бюджет Ушера

АСТРОЛОГИЯ

Вся профессиональная деятельность астрологов моделируется игрой в покер с пустотой где ставками служит «разум» Условно есть 100 единиц разума если у астролога 100 единиц, он абсолютно психически здоров, если 0 единиц то полностью и бесповоротно сошел с ума.

Вихель восстанавливает 5 единиц разума

Жиха 10 единиц разума

Ухская пыль 15 единиц разума

Побочка. Раз в три часа можно употреблять 3 вихеля, 2 жихи и одну ухскую пыль, иначе приводит к обратному эффекту.

Если персонаж употребил ухскую пыль, то вихель в течении трех часов вообще недействует.

ПЕРЕХОД

Итак, свершилось: цеппель прошел через точку перехода и оказался в Пустоте. Максимальное время пребывания в Пустоте, согласно первоисточнику, 15 минут. Астролог закрывается в астрологической рубке и встречается с самой Пустотой. В роли Пустоты выступает один из мастеров. Он играет с астрологом в покер, на кону которой чаще всего астролог ставит свой разум, а Пустота проход в другой мир. В зависимости от результатов игры мы получаем конечный итог:

- цеппель вышел из Пустоты, и астролог в полном порядке;

- цеппель вышел из Пустоты, но астролог сошел с ума;

- цеппель вышел из Пустоты, а астролог умер;

Пустота

Пустота является враждебной средой для всего живого. На игре попадание в Пустоту во время перехода моделируется выходом с игровой территории, т.е. либо на лестницу (если цепель на втором этаже), либо во двор. При пересечении порога у игрока наступает мгновенная смерть.

Знаки Пустоты являются порождениями Пустоты. Знаки бывают большими и малыми. Малые знаки могут прийти любому игроку не находящемуся в астрологической рубке. Перед входом в Пустоту все игроки, кроме астролога, в темную берут «Карты Пустоты». Карты бывают двух видов: пустые и знаковые. Запрещено показывать свою «Карту Пустоты» другим игрокам.

Если игроку попала пустая карта считается, что Пустота пощадила его в данный переход.

Если же игроку попала знаковая карта, игрок должен прочитать инструкцию по отыгрышу знака и ролево выполнить указания.

Знаки бывают индивидуальные, парные и заразные. Какой Знак был получен игроком, указано на

самой карте. Знаки Пустоты не известны игрокам до начала игры. После то-го как Знак Пустоты отыгран в переходе, игроки получают инструкции, как бороться с данным Знаком.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗНАКИ ПУСТОТЫ

ИГОЛКИ В БРЮХЕ

Индивидуальный знак

Человеку кажется, что он проглотил иголки, которые теперь протыкают его внутренние органы. От столь сильного психологического внушения, у него начинает идти кровь из горла. Через пять минут после начала действия знака - легкораненый, через десять - тяжелораненый, через пятнадцать - смертельно раненый. Оглушения не помогают от этого знака.

СТОЛБНЯК

Индивидуальный знак

Человек под Знаком постепенно столбенеет – сначала замолкает, потом движения становятся замедленными, пока человек не застывает на месте. Через 10 минут сердце останавливается.

ИСТЕРИЯ

Индивидуальный знак

Человек сначала истерически смеется, потом впадает в панический ужас – кричит, потом прячется, забивается в угол. Последствия знака минус 10 ед. разума.

ПОТЕМКИН

Индивидуальный знак

Человек боится света, ему кажется, что от света у него горит кожа. Стремится забиться в темный угол. Если игрок под этим знаком более десяти минут прибывает на свету, он впадает в кому от болевого шока. Последствия знака минус 5 ед. разума.

ДУШЕГУБ

Индивидуальный знак

Человек под этим Знаком совершает нападение на того, кто первым с ним заговорит или до него дотронется. Подсознание человека под знаком делает из жертвы «заклятого врага».

СТАРЫЙ ДРУГ

Индивидуальный знак

Человек под этим Знаком пытается открыть дверь цепеля Старому Другу.

ШТОПАННЫЙ

Индивидуальный знак

Человеку под Знаком кажется, что ему зашили рот и глаза, в результате чего человек впадает в когнитивный диссонанс. Последствия знака минус 10 ед. разума.

ОБЖОРА

Индивидуальный знак

Человек испытывает невероятный голод, начинать есть все подряд. Бывали случаи, что люди под этим Знаком занимались самоканаблизмом.

КИШКИ НАРУЖУ

Индивидуальный знак

Человеку под Знаком кажется, что он ранен в живот и у него буквально вываливаются кишки.

СТЕКЛЯННЫЙ КУБ

Заразный знак

Человеку кажется, что он попал в стеклянный куб. Есть некоторый периметр, который он не может покидать. Он начинает просить о помощи. Если другой человек протягивает ему руки, то находящийся под знаком обнимает его. Знак заразный, обнятый тоже оказывается в стеклянном кубе. Последствия знака минус 5 ед. разума.

НОВЫЕ ДВА

Парный Знак

Двое объединяются, выбирают себе жертву и забирают ее на опыты. Жертва может получить серьезные ранения в зависимости от фантазии Новых Двух.

ЛЕД И ПЛАМЯ

Парный Знак

Человек под Знаком Лед начинает замерзать, потом засыпает и умирает. Человеку под Знаком Пламя сначала становится жарко, потом он начинает гореть заживо.

БОЛЬШИЕ ЗНАКИ

РОГАТЫЙ КЛЕЩ

Перекусывает Цепель все умерли

ПРИЗРАК АХАДИРА

Всех посещает массовое видение(или психоз:) Пустота говорит со всеми(часто команда цепеля видит загадочного Призрака Ахадира, иногда люди помнят эти жуткие видения и образы, иногда нет) В результате Цепель получает повреждение и выбрасывается из пустоты на малоизученную планету, может даже и на Ахадир(когда цепель летит наведенный на Сферу Шкуровича он все равно прибывает на ту планету на которой путеводным маяком горит Сфера Шкуровича, но тут есть особенность, астролог теряет дополнительные 10 единиц разума)...чтобы посадка на малоизученную планету, а тем более на Ахадир была удачной, механик должен решить головоломку (если головоломка не решена то команда и пассажиры получают тяжелые и легкие ранения случайным образом)

Сучий Всполох

Цепель получает повреждение, но переходит на планету по заданному курсу, чтобы посадка была удачной, механик должен решить головоломку (если головоломка не решена то команда и пассажиры получают тяжелые и легкие ранения случайным образом)

Алое Безумие

На всех накатывает боевая ярость и ненависть и все начинают сражаться со всеми.

Летучий Галанец

Всех посещает массовое видение(или психоз:) На цепеле появляется Капитан Цепеля Пустоты, который набирает команду, в команду нужен один человек и все должны выбрать кого-то, если не выберут, то все умирают, если выберут то умрет человек которого выбрали.

Правдивая Сова

Все начинают говорить Правду

ПЕРЕХОД БЕЗ СФЕРЫ ШКУРОВИЧА

1 - 5 - Алое безумие или Рогатый клещ. Время перехода: **14 минут**

6 - 15 - Призрак Ахадира и Летучий Галанец. Время перехода: **13 минут**

16 - 25 - Призрак Ахадира, Летучий Галанец, Сучий Всполох. Время перехода: **12 минут**

26 - 40 - Сучий всполох.

Время перехода: **11 минут**

41 - 50 - 5-6 Малых Знаков из них 3 знака максимально опасные (Душегуб, Новые два, Столбняк, Лед и Пламя), либо 2 максимальной и 1 средней опасности.

Время перехода: **10 минут**

51 - 60 - 5 Малых Знаков из них 1 максимально опасный, плюс 1 знак средней опасности (Старый друг, Кишки наружу, Иголки в брюхе)

Время перехода: **9 минут**

61 - 70 - 4 Малых Знака из них 1 знак средней опасности.

Время перехода: **8 минут**

71 - 80 - 3 Малых простых Знака.

Время перехода: **7 минут**

81- 89 - 2 Малых простых Знака. Астролог не играет на разум с Пустотой.

Время перехода: **6 минут**

90 - 95 - 1 Малый простой Знак. Астролог не играет на разум с Пустотой. Время перехода: **5 минут**

96 - 100 успешный переход. Астролог не играет на разум с Пустотой.

Время перехода: **4 минуты**

ПЕРЕХОД ПРИ НАВОДКЕ НА СФЕРУ ШКУРОВИЧА

1 - Рогатый клещ

Время перехода: **14 минут**

Если выпадает 1 на кубике и переход открывает профессиональный астролог уровня бакалавр, то астролог видит «Рогатого клеща» и затратив 20 единиц Разума может отменить переход, и через 5 минут попытать счастья заново.

2 - 15 - Алое безумие и Рогатый клещ.

Время перехода: **13 минут**

Астролог уровня доктор может увидеть не только Рогатого Клеща но и Алое безумие и затратив 20 единиц Разума может отменить переход, и через 5 минут попытать счастья заново.

16 - 30 - Алое Безумие и Летучий Галанец.

Время перехода: **12 минут**

Астролог уровня магистр может увидеть не только Рогатого Клеща и Алое безумие, но и Летучего Галанца и затратив 20 единиц Разума может отменить переход, и через 5 минут попытать счастья заново.

31 - 35 - Призрак Ахадира или Сучий Всполох (после знака Сучий Всполох требуется капремонт).

Время перехода: **11 минут**

36 - 40 - Призрак Ахадира или Правдивая Сова.

Время перехода: **10 минут**

41 - 50 - 4 Малых Знака из них 1 максимально опасный, плюс 1 знак средней опасности (Старый друг, Кишки наружу, Иголки в брюхе)

Время перехода: **8 минут**

51 - 60 - 3 Малых Знака из них 1 знак средней опасности, 2 простых.

Время перехода: **7 минут**

61 - 75 - 2 Малых простых Знака.

Время перехода: **6 минут**

76 - 90 - 1 Малый простой Знак. Астролог не играет на разум с Пустотой.

Время перехода **5 минут**

90 - 100 - успешный переход. Астролог не играет на разум с Пустотой.

Время перехода: **4 минуты.**

Малый Знак Душегуб при перелетах с Кардонии на Менсалу по Сфере Шкуровича, за последние 10 лет ни разу не наблюдался.

ПРАВИЛА ПО ГРАБЕЖАМ И ВЗЛОМАМ

Только в игровое время и только на игровых и игротехнических территориях.

На игре присутствует как грабеж банка, так и ограбление персонажа.

Ограбление персонажа возможно с применением оружия (угроза). Так же допускается ограбление оглушенного, тяжело раненного или убитого персонажа.

Ограбление банка. В банке физически присутствуют банковские ячейки и касса, которые могут быть подвержены различным игровым действиям по соответствующим правилам. Коробки, ящики помеченные маркером “Мастерское” не могут быть вовлечены в игровой процесс.

Все сотрудники банка, в том числе игротехнические персонажи подвержены любым игровым действиям в рамках правил игры.

Существуют два вида ограблений банка:

Налет (быстрое взятие кассы). Персонаж-грабитель врывается в здание банка и, угрожая оружием сотруднику банка, забирает то, что лежит в кассе. Если в момент налета в банке есть другие игроки или кто-либо вошел, то взаимодействие происходит в рамках обычной боевки.

Кража со взломом предполагает преодоление трех препятствий: проникновение в здание банка; взлом сейфовой двери; взлом сейфовых ячеек.

- **проникновение в здание банка.** Замок на двери помещения вскрывается либо взрывом (применение взрывчатого вещества(алхимия) + петарда), либо выстрелом. Если персонаж-грабитель имеет специализированные навыки, данный замок считается открытым без применения вышеперечисленных средств. На данном этапе персонаж-грабитель может остановиться, взяв только содержимое кассы.

- **взлом сейфовой двери.** Происходит с применением взрывчатого вещества(алхимия) + петарда. Добычей становится содержимое сейфовой комнаты.

- **взлом сейфовых ячеек.** Начинается со взлома решетки (с применением взрывчатого вещества(алхимия) + петарда). Персонаж-грабитель может приступить к данному действию только через 5 мин. после взлома сейфовой двери. Персонаж-грабитель имеющий специализированные навыки может приступить к данному действию через 3 мин. после взлома сейфовой двери. Затем можно начать вскрытие банковских ячеек. Ячейки нельзя вынести за пределы банка, а только открыть на месте и забрать содержимое. Персонаж-грабитель называет номер ячейки, которую хотел бы вскрыть и получает головоломку. Решение головоломки является вскрытием данной ячейки. Каждой ячейке соответствует отдельное задание.

На любом из этапов возможно появление полиции и попытка ареста злоумышленника/ов (взаимодействие полиции и злоумышленника/ов происходит по правилам обычной боевки).

ПРАВИЛА ПО ЖАНДАРМЕРИИ

Этот пункт правил регулирует совершение и ход раскрытия преступлений в рамках игры.

Преступление - действие совершаемое персонажем угрожающее или наносящее вред жизни и здоровью других персонажей запрещенное законом .

Преступления бывают разными и делятся по степени тяжести, условно для игры мы делим их на следующие виды:

Проступки - деяния небольшой тяжести последствий – несанкционированные митинги и пропаганда, мелкая кража (до 100 цехинов);

Преступления средней тяжести - умышленное или непреднамеренное нанесение вреда здоровью и имуществу граждан. Грабеж, кража свыше 100 цехинов, насилие.

Тяжкие и особо тяжкие преступления - умышленное нанесение вреда в крупных масштабах, убийство одного и более персонажей.

Свод законов, по которым строятся обвинения в преступлениях, выбран мастерской группой исходя из общепринятых норм морали. Примеры преступлений описаны выше.

Расследованием преступлений и установлением степени их тяжести занимается жандармерия. Эти персонажи обладают навыком расследования, то есть они могут собирать и получать инфу по уликам.

Улики – карточки с кодом, выдаются каждому персонажу в начале игры. В коде зашифрована информация о персонаже (по типу цвета волос, размера ноги и т.д), собирать улики и получать инфу по ним могут только персонажи со специализацией детектив.

Уничтожать улики запрещено. Персонажи, не являющиеся детективами, не могут забирать и прятать улики с места преступления.

Игрок не может забрать, украсть, подбросить и оставить вместо своей чужую улику-карточку. Но это не мешает игроку оставить какую либо игровую вещь другого персонажа в качестве ложной улики, тем самым постараться запутать следствие.

Более подробная информация по уликам будет выдана детективам отдельно.

Одна улика отражает одну примету, например цвет волос, размер ноги и тд. Чем больше было собрано улик, тем проще вести расследование.

Улики необходимо оставлять при совершении преступления, игрок оставляет улики самостоятельно, если игрок не смог это сделать сам по объективной причине, то он обязан сообщить об этом мастерам и они оставят улики вместо него.

Количество улик оставляемых на месте преступления зависит от следующих факторов: степени тяжести, профессиональности персонажа совершающего преступление. Например: наемный убийца оставит меньше улик, чем персонаж не профессионал, данный пункт регулируется с мастерами в ходе обсуждения квесты персонажа.

Улики оставляются в месте совершения преступления в радиусе 3 метров, улики можно крепить на стены здания или просто бросить на пол, улики можно положить под какой либо перемещаемый предмет в данном радиусе, например под книгу, камень и т.д. Улики нельзя прятать в неигровых вещах и зонах. Так же улики нельзя закапывать, прятать под неподъемные предметы.

Условно оставляемых одним персонажем улик может быть от 1 до 3 (зависит от мастерства и тяжести преступления)

Если преступление совершается группой лиц, то каждый оставляет минимум 1 улику (количество регулируется как и в случае с одним преступником).

ЖАНДАРМЕРИЯ И ХОД РАССЛЕДОВАНИЯ

Собрав улики, полицейский пишет рапорт, в котором описывает преступление (что стало известно на месте преступления, при осмотре тела, в случае убийства, и опросе свидетелей, если таковые имеются). К рапорту прикрепляются улики и передаются мастерам. Это моделирует отправление рапорта в следственный отдел. Получив ответ с расшифровкой улик, можно продолжать расследование, опираясь на полученные знания.

Обыск персонажа и его игрового пространства или же задержание возможно лишь при наличии доказательств-улик указывающих на конкретного персонажа, которые бы не противоречили реальности. Игрок-полицейский предъявляет ордер, исключением в данном случае является задержание на месте преступления.

После обыска, предварительного задержания и допроса полицейский имеет право подать прошение на применение сыворотки правды. Процедура эта не бесплатная для полиции и в случае ошибки сумма за сыворотку частично изымается из жалования следователя. Сыворотка правды поставляется в малых количествах с Герметикона по особым запросам полиции.

Жандармерия Кардонии обладает правом ареста и задержания граждан в пределах своей планеты, в частности Унигарта.

Персонажи со специализацией детектив не относя-

щиеся к жандармерии Кардонии, так же могут собирать улики и получать по ним информацию. Но они не обладают правом ареста подозреваемого.

Персонаж, совершивший преступление, вина которого была доказана в ходе расследования и допроса с сывороткой правды, то есть по всем выше перечисленным пунктам отбывает наказание.

ВИДЫ НАКАЗАНИЙ

- штраф
- лишение должности, возможный арест денежных счетов
- ссылка с планеты
- тюремное заключение
- казнь

Если ваш персонаж совершает преступление он должен понимать что его преступление может быть раскрыто, а следовательно придется нести ответственность и наказание зависящее от силы проступка. В случае тяжких преступлений персонаж несет серьезную ответственность. Лишение свободы и казнь подразумевают выход этого персонажа из игры, сменной роли после проведения соответствующего рода мероприятий типа зачитывания приговора и казни. Игрок после пребывания в мертвятнике сможет выйти в другой роли. Игрок может отказаться от казни, если данная процедура будет ему неприятна как игроку и может причинить психологические проблемы. Сразу оговоримся, казнь моделируется расстрелом. При отказе по существенным причинам игрок просто идет в мертвятник, а персонаж считается казненным.

Дипломаты, адигены и прочих представители власти, как и другие, несут ответственность за свои проступки. Представителя дипломатических миссий с другой планеты нельзя казнить или посадить в тюрьму на месте, но их можно арестовать предъявив обвинения по стандартным правилам и, дав запрос на их планету, передать властям. В данном случае правительство планеты, которую представляет правонарушитель, выплачивает штраф компенсацию пострадавшей стороне.

ПРАВИЛА ПО СЕКСУ

На нашей игре нет четко регламентированной модели отыгрыша секса. Игроки могут выбрать устраивающий участников способ данного взаимодействия по своему желанию. Но как базовую и простую модель мы предлагаем массаж.

Изнасилование. В рамках игры возможно моделирование подобной ситуации. Действие производится поле оглушения или пленения объекта изнасилования. В результате жертва может получить как физические, так и психические травмы (-10 ед. разума). Для осуществления акта изнасилования достаточно желания только одной стороны. Выбор модели отыгрыша процесса либо базовый (массаж), либо по соглашению сторон, где решающее слово остается за жертвой.