

Экономика

Экономика на нашей игре максимально упрощена т.к. Фактория Джеймс не могла производить сложные технологические вещи, а только получать их из метрополии. По этому на игре нет добычи ресурсов, кроме основного ремесла фактории - добыча бобровых шкур.

В игре есть монеты трех номиналов золото, серебро и бронза: 1 золотой = 5 серебряным = 10 бронзовым монетам.

На игре есть отрезки времени которые можно назвать экономическими циклами, это не равномерные отрезки их может быть больше в одну часть дня и меньше в другую, обозначаются они звуковым сигналом который будет продемонстрирован на старте игры.

Циклы нужны для определенных действий - получение жалования служащими, сбор налогов с лицензии, вот пример того на что влияет цикл экономики

Цены игрового мира, если в процессе игры они изменяются то возможно в этом кроется подвох игрока а может изменения рыночных отношений мира (цены указаны в бронзе):

соль	1
пуля	1
чай	1
порция еды	3
шкура взрослого бобра	5
прием врача	3+
девка	3
алкоголь	3
лицензия торговли (в цикл)	15

Все это можно будет купить в лавке или попытаться выменять у других игроков.

Боевые взаимодействия

1. Общие правила по боевке.

1.1. "Игрок в игре": Каждый игрок вступая в игру получает от мастеров бумажный браслет, который должен носить на запястье и не должен скрывать его, этот браслет указывает на то, что персонаж жив и находится в игре.

1.2. "Игрок вне игры": Игрок без браслета - это игрок, персонаж которого мертв или не допущен к игре, такой игрок не может вести какие-либо игровые взаимодействия с игроками "в игре".

1.3. Браслет "игрок в игре" может быть снят, например, в качестве трофея убийцей или как доказательство того, что персонаж мертв.

1.4. Боевая система сочетает в себе два общепринятых понятия, "чемодан" и хитовую систему.

1.4.1. Чемодан - конечности персонажа, руки и ноги выводятся из хитовой зоны, т. е. в конечность не наносится хит, но она может быть травмирована ударами или иными попаданиями игрового оружия в нее.

1.4.2. При попадании в конечность игрок обязан вывести ее из использования и перестать использовать пораженную конечность для взаимодействия с окружающим миром или личным снаряжением.

1.4.3. Травмированные конечности восстанавливаются путем лечения (см. правила по медицине), их состояние также может ухудшаться с течением времени, поэтому рекомендуется их хотя бы перевязать. Перевязка (первая помощь) конечности не возвращает травмированной конечности функционал, но помогает избежать усугубления ранения.

1.4.4. Зона поражения “майка” - эта зона на персонаже куда наносятся “хиты”, а не травмы, как в случае с конечностями.

1.4.5. Каждый персонаж имеет 2 нательных хита (За исключением специально оговоренных персонажей).

1.4.6. При снятии с игрока всех хитов (количество хитов = 0 или меньше, но браслет не срезан), игрок считается тяжело раненым. Тяжелораненый игрок не может защищаться или атаковать, он все еще может разговаривать и передвигаться ползком или его можно переносить. Такой игрок должен начать получать медицинскую помощь в течение 15 минут, иначе его персонаж погибает от ран. Первичная медицинская помощь продлевает жизнь тяжело раненому, но хиты не восстанавливает (см. правила по медицине).

1.4.7. Чтобы добить игрока, нужно подойти к нему и обыграть добивание, например контрольный выстрел, перерезание горла, сказать в конце концов пафосное “Hasta la vista, baby” (или что-то значимое для вашего персонажа) и обязательно разорвать или разрезать браслет добываемого персонажа, в крайнем случае, попросить жертву сделать это со своим браслетом “игрок в игре” самостоятельно. Обязательно необходимо убедиться, что браслет разорван.

1.4.8. Игрок, персонаж которого умер, должен находиться на месте гибели до тех пор, пока не заполнит мешок (см. правила по смерти) и не оставит на месте гибели свои игровые вещи, затем молча проследовать в мастерский лагерь на перерождение. Браслет “игрок в игре” также остается на месте гибели персонажа, если его не забрали в случае добивания. При встрече с другими игроками игрок должен показать руки так, чтобы стало ясно, что на игроке нет браслета “игрок в игре”. Игроки, разгуливающие по полигону без браслетов, и ведущие беседы с живыми персонажами, будут оштрафованы дополнительным временем нахождения в месте перерождения. В случае смерти нельзя забирать с собой игровые вещи, игрок обязан оставить все игровые вещи на месте своей смерти.

2. Оружие.

На игре предусмотрено использования оружия дальнего и ближнего боя согласно правилам этого раздела.

2.1. Виды оружия.

2.1.1. Оружие ближнего боя. Снимает ОДИН хит.

2.1.1.1. Все оружие с учетом рукояти допускается не длиннее 45 см. Исключение составляет оружие офицеров (сабля, шпага, палаш - описаны далее) и мушкеты с примкнутыми штыками солдат морской пехоты.

2.1.1.2. На игру допускается исключительно протектированное оружие – оружие, изготовленное из прочного и гибкого сердечника, заключенного в толстый кожух из легкого и прочного эластичного пенополимера и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием. Бофферы, тямбары и прочее неантуражное оружие к использованию на игре не допускается.

2.1.1.3. Для солдат и офицеров вооруженных сил Британии существует отдельный расширенный допуск оружия.

2.1.1.4. Офицерам (на игре таких персонажей только 2) допускается клинковое длинное личное оружие: сабля, палаш или шпага длиной более 45 см.

2.1.1.5. Солдатам допускается использование штыков, полностью выполненных из мягких материалов и с заглушенными колющим острием, сам мушкет при этом не требуется выполнять из мягких материалов.

2.1.1.6. Заглушка острия штыка должна составлять минимум 20мм.

2.1.1.7. Все оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре, о чем свидетельствует чип допуска. Оружие, имеющее повреждения, влияющее на его безопасность и эстетику не допускается.

2.1.1.8. Если оружие было изготовлено самостоятельно, то рекомендуется перед игрой продемонстрировать мастерам его действие, чтобы не возникало ситуаций, когда оружие в действии не соответствует правилам допуска.

2.1.1.9. Максимальная твердость боевой части оружия и древка инерционного оружия (топор, молот и т.д.) – примерно 40А по шору.

2.1.1.10. Гарда клинкового оружия должна быть эластичной: гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки.

- 2.1.1.11. При ударе оружие не должно иметь неестественные изгибы и остаточную деформацию.
- 2.1.1.12. Запрещены любые приемы рукопашного боя, захваты и подобные виды применения силы.
- 2.1.2. Оружие дальнего боя. Снимает ДВА хита.
- 2.1.2.1. На игру не допускается оружие дальнего боя не огнестрельного типа, такое как лук или арбалет: игра проходит в пороховую эпоху и для того, чтобы подчеркнуть власть пороха в бою, мы выводим из обихода все иное оружие дальнего боя.
- 2.1.2.2. На игру допускается капсульное огнестрельное оружие, стреляющее мягкими (войлок, поролон и др.) пыжами калибром 25мм.
- 2.1.2.3. О допуске оружия к игре свидетельствует чип допуска.
- 2.1.2.4. Запрещена стрельба вслепую. Т.е. игрок для выстрела обязан целиться хотя бы от бедра. Это делается для минимизации травматизма. Предупреждающая стрельба вверх или в пол стрельбой вслепую не считается.
- 2.1.2.5. Запрещено стрелять в другого игрока в упор. В таких случаях следует обозначить поражение выстрелом в пол. Если выстрел произведен не в землю, а в персонажа в упор - он не наносит никаких повреждений, иных штрафов за нарушения этого правила не предусмотрено во избежания "рулежки", помните, вы все люди, не стоит начинать вести себя как враги по жизни. "В упор" считается расстояние в 1-2 шага между персонажами. В качестве альтернативы допускается выстрел в упор холостым зарядом (без пыжа), в таком случае пыж можно бросить под ноги рукой, чтобы показать, что у вас есть пули и это не был просто холостой "бах". Выстрел в упор наносится с ремаркой от стреляющего, обозначающую зону куда попадает пуля, например: "Выстрел в грудь". Стреляющий должен понимать, что обозначаемая зона, которую он может назвать, должна находиться на линии огня для него.
- 2.1.2.6. Снаряды для стрельбы допускаются только с мастерского рынка (большой земли), мастерская группа привозит свои "пули" для использования в качестве снарядов для огнестрельного личного оружия, это войлочный пыж калибром 25мм.
- 2.1.2.7. "Пули" (пыжи) являются отъемлемым игровым предметом.
- 2.1.2.8. Капсуля игроки привозят для себя сами, Они не предоставляются мастерской группой и не являются отъемлемым игровым предметом.
- 2.1.3. Укрытия и иные предметы защиты.
- 2.1.3.1. Щиты и иная защита на игру НЕ допускается.
- 2.1.3.2. Игроки могут построить передвижные укрытия, подобные мантилету, требование одно - такая защита должна быть не более 2 метра в высоту, ширину и глубину (не суммарно, а каждая сторона не более 2 м, т.е. 2х2х2 - максимум). Конструкция укрытия не должна содержать опасно острых граней или подобных элементов.
- 2.1.3.3. Конструкция укрытия должна предполагать, что укрытие в считанные секунды можно легко положить на землю, моделируя тем самым его разрушение. Такое укрытие разрушается и должно быть положено на землю так чтобы больше не мешать линии огня любого дальнобойного оружия на землю. Разрушить укрытие можно прямым попаданием из пушки.
- 2.1.3.4. Такое укрытие нельзя располагать ближе чем в 3 метрах от подобного же самодельного укрытия / фортификаций форта / борта корабля.

2.2. Боевое взаимодействие.

2.2.1. Разрешенное взаимодействие:

- Стрельба из допущенного оружия в поражаемую зону и конечности;
- Колющие удары любым оружием разрешен при наличии мягкого гуманизатора на нем;
- Захваты (не заломы) оружия противника за не боевую часть;
- Колющие удары штыками, допущенными для солдат;
- Рубящие удары допущенным холодным оружием.

2.2.2. Запрещенное взаимодействие:

- Удары гардой, навершием оружия, руками, ногами, не допущенным оружием;
- Выстрелы в неподражаемую зону;
- Удары в не поражаемую зону;
- Приемы борьбы, броски противника.

2.2.3. Не поражаемой зоной являются: кисть, горло, голова, шея, пах, ступни.

2.2.4. Удары должны быть амплитудными, т.е. удары из серии «швейная машинка» считаются за один удар.

2.3. Обозначение оружия.

2.3.1. Допущенное оружие помечается знаком: "оружие допущено" и обозначено чипом мастерской группы.

2.3.2. Для использования допущенного оружия в игре, оружие помечается знаком: "оружие в игре".

“Оружие в игре” - это мастерский чип, который будет помещен на видную часть оружия. Чип “Оружие в игре” будет двух видов: один для огнестрельного оружия и другой для холодного оружия. Чип “Оружие в игре” можно отнять, например, забрав его с оружия оглушенного, раненого или мертвого персонажа.

Чип “Оружие в игре” многоразовый, тот кто получил такой чип, вправе самостоятельно без привлечения мастера поместить его на видную часть своего оружия соответствующего типа (холодное/огнестрельное).

2.3.3. Чип “Оружие в игре” является отъемлемым игровым предметом.

2.3.4. Вероятно, на начало игры, не всё допущенное оружие будет обозначено знаком "Оружие в игре".

3. Пушки

3.1. Пушка на игре моделируется имитацией корабельного или полевого орудия 17-18 века способная выполнить безопасный выстрел, с длиной ствола не менее 35 см. Наличие лафета обязательно, кроме специально оговоренных случаев.

3.2. Снаряд – только промышленно изготовленный мяч для большого тенниса. При стрельбе из пушки в сторону массового скопления людей запрещается наводить ее выше уровня груди человека. Игроку, непосредственно поджигающему петарду, желательно озаботиться защитой рук и глаз.

3.3. ЗАПРЕЩЕНА прицельная стрельба из пушек зарядами по людям, орудия должны быть задействованы в попытках разрушить либо фортификации либо корабль. Исключение: попадание в человека на корабле или у стен.

3.4. Пушки имеют только чип допуска в игру и не имеют чипа оружия в игре.

3.5. Одна пушка переносится не менее чем 2-мя людьми. Игрок, пытающийся в одиночку переносить пушку, «надрывается», уходит в состояние «тяжелого ранения» и лечится, как тяжело раненый.

3.6. При попадании в персонажа пушка уводит этого персонажа в тяжелое ранение, то есть снимает с него все хиты.

4. Форт

4.1. Штурмовая зона форта представляет из себя: ворота;

4.2. Стена не является штурмовой зоной, но она все еще используется в перестрелке, т.е. только в дальноточном бою как укрытие защитников, к стене с внешней стороны нельзя приближаться ближе чем на метр, т.е. те кто находятся на “улице”, не могут использовать стену как укрытие.

4.3. Ворота: портал ворот должен быть не менее чем 2х2 метра. Ворота могут быть типов: глухие, решетка. Сразу за воротами должно быть свободное пространство без какого либо коридора, ям или баррикад.

4.4. Над воротами и огневой точкой будет помещен маркер (сачок), Чтобы разрушить ворота или заставить орудие форта замолчать, атакующие должны будут использовать артиллерию и попасть в маркер 3 раза.

4.5. Когда маркер ворот поражен 3 раза из пушки, ворота открываются

4.6. Когда маркер огневой точки поражен 3 раза, пушка форта не может быть использована

5. Корабль

5.1. Корабль - это полностью игровая территория, на которой действуют все общие правила игры и несколько особых правил:

5.2. Вдоль борта корабля будет размещено 2 мишени (сачок) поразив которые из пушки можно лишить корабль возможности вести огонь из бортовой пушки либо потопить его

5.3. Первая мишень - огневая палуба, поразив мишень огневой палубы 3 раза из пушки противник лишает корабль возможности вести огонь из своего орудия

5.4. Вторая мишень - структура, поразив эту мишень из пушки 3 раза противник повреждает корабль настолько что тот начинает тонуть. Персонажи находящиеся на тонущем корабле могут покинуть его вплавь по правилам перемещения по акватории см ниже.

5.5. Корабль в гавани - это время, когда полигон может взаимодействовать с кораблем. Обозначается спущенным флагом или парусом, более точно будет определено после окончания постройки локации "корабль".

5.6. Корабль в гавани это одна из следующих ситуаций:

5.6.1. Корабль стоит в порту;

5.6.2. Корабль на рейде рядом в гавани;

5.6.3. Корабль подходит и уже виден всем, кто может по жизни его видеть.

5.7. Штурмовая зона корабля - это борт, которым корабль повернут в сторону форта. У земли в этом борту будет несколько отверстий, в которые злоумышленники могут проникнуть на палубу корабля.

5.8. На корабль можно проникнуть либо пешком по пирсу, либо вплавь:

5.8.1. вплавь: вокруг корабля существует огороженная территория, она моделирует акваторию гавани по которой можно "плыть", вплавь отыгрывается следующим образом, пловец может перемещаться по акватории но одно из колен пловца всегда должно быть в контакте с землей под ногами. Добравшись до борта корабля вплавь, на него можно проникнуть через штурмовой борт;

5.8.2. пешком по пирсу: пирс, мостик от берега до борта корабля, моделируется как огороженная полоска почвы.

5.8.3. Корабль в плавание - обозначается поднятым парусом или флагом, более точно будет определено после окончания постройки локации "корабль". В это время полигон не может никак взаимодействовать с локацией "корабль" и с ее обитателями считается что корабль где-то в другой точки мира и никто не видит его

5.8.4. Акватория гавани - вся земля вокруг корабля до "береговой линии", за исключением зоны "пирс". Береговая линия - линия, находящаяся между фортом и бортом корабля, будет условно обозначена.

6. Боевое время.

6.1. Время в игре разделяется на теплое и холодное. В теплое время происходят все боевые взаимодействия, ходят корабли, происходит охота.

6.2. С 22:00 и до 8:00 - холодное время - "Зима". В этот временной период большие боевые взаимодействия запрещены, корабли не ходят.

6.2.1. Запрещено взаимодействие с мастерскими объектами (корабль, мертвяк и т.п.). Игрок, умерший во время данного периода обязан прийти в мастерский лагерь утром для перерождения. Больные, лежащие в карантине, в госпитале, могут не открывать симптомы до утра.

Количество хитов в холодное время регламентируется общими правилами.

7. Кулуарного убийства НЕТ!!! Именно в классическом понимании "убить" с одного удара. Нападение со спины возможно в рамках правил боевики - удар в поражаемую зону = минус 1 хит, если в руку = травма конечности и т.д.

8. Оглушение.

Обозначение удара по спине игроку не боевой частью оружия, либо любым тяжелым предметом со словом: «Оглушен!».

Оглушенный падает и медленно считает до 300. В течение этого времени не имеет права двигаться, разговаривать. По истечении этого времени игрок может продолжать игровую деятельность без ограничений. Оглушенный три раза в течении 30 минут получает тяжелое ранение. Оглушение производится только в небоевой ситуации.

Медицина

Общие принципы медицины

Медицина, как и много другое в нашем проекте, разработана так, чтобы в ее реализации не требовалось участие мастеров - только игроки, как минимум, врач и его пациент. Также следует учитывать, что уровень развития медицины на тот момент не такой высокий, как в наше время, и методы лечения применяются соответствующие, с соответствующими эффектами.

Термины

Состояния - здоров; внешнее повреждение (травма); внутреннее повреждение (болезнь); мертв.

Карточка состояния - описывает текущее состояние здоровья персонажа и этапы развития этого состояния, а также предлагает алгоритм лечения.

Внешнее повреждение - ранение, обморожение, травма в глуши. Ранение - огнестрел, ранение холодным оружием, травма тупым оружием/предметом

Внутреннее повреждение - болезнь, отравление, инфекция, наркотическое отравление и т.д. - простуда, воспаление зуба, инфекционные - оспа, отравление, наркотическое отравление, беременность

Ингредиент - бывает двух видов: изготовленное в Старом Свете лекарственное средство, либо средство народной медицины. Игроки, начинающие игру в роли врача/знахаря/шамана, будут знать об этих средствах подробности в пределах опыта своего персонажа. Ингредиенты не привозятся игроками, могут быть куплены в лавке либо найдены/собраны на полигоне (при условии, что игрок знает что и где искать).

Медицинский инструмент - приспособления, которые врач/знахарь/шаман применяет в процессе лечения. Привозятся игроком и являются частью его антуража. Могут быть отъемлемы только с согласия игрока-владельца.

Врачебный уход - постельный режим, наблюдение врача.

1. Общие правила

1.1. Болезни, травмы и ранения описываются карточками состояния, по умолчанию исходное состояние персонажа - он здоров. Изменения этого состояния в результате каких-либо событий либо поведения персонажа описывается в карточке состояния, когда он ее получит.

1.2. Самостоятельно персонаж может получить только ранение или травму. Болезни и прочие внутренние повреждения можно получить только в определенных обстоятельствах (п. 1.3.).

1.3. Карточку состояния можно получить от врача, когда персонаж придет к нему за лечением; от мастера - при несоблюдении правил по охоте, при контакте с больным, и т.д.

1.3. Карточка состояния является мини-игрой для врача и пациента, результат которой полностью зависит от действий врача и поведения пациента.

1.4. Существует понятие первой помощи: раненому, но живому игроку может оказать помощь любой другой игрок, а именно - перевязать его, для этого требуется только бинт. Оказание первой помощи не влияет на состояние "внутренние повреждения" и болезни, только на ранения и травмы. Первая помощь будет описана подробно в соответствующем разделе (см раздел 4).

ПРИМЕР

- 1) Персонажем в бою было получено ранение в конечность или тело, но он еще жив - должен быть соответствующий отыгрыш.
- 2) Другой персонаж, который в состоянии оказать первую помощь первому персонажу (т.е. не мертв, может действовать руками, у него в наличии есть бинт), перевязывает раненого.
- 3) Раненый персонаж отправляется к врачу/знахарю/шаману (сам или с чьей-то помощью) за лечением.
- 4) Состояние перевязанного ранения или травмы не усугубляется. Но восстановить потерянные хиты или возможность снова полноценно использовать раненую конечность можно только лечением!

1.5. Лечить может любой персонаж при наличии необходимых инструментов и ингредиентов. Также нужно понимать, что не каждый персонаж обладает нужными знаниями, а для наложения швов

необходима игла и нить, для ампутации - специальная пила, и т.д. У персонажей-медиков на старте игры будут наборы знаний о некоторых состояниях и способах их лечение, что отражает их опыт.

1.6. Нателный хит восстанавливается врачебным уходом в течение 15 минут, и применением к пациенту комбинации болеутоляющего и кровоостанавливающего ингредиентов. Иногда необходимо, чтобы в процессе лечения пациент не умер, если в процессе лечения будет потеря хита. Поднимать количество хитов выше 2 таким образом нельзя.

1.7. Травмы и болезни описываются в карточках состояния “Внешнее повреждение” и “Внутреннее повреждение”, также есть два уровня тяжести состояния для почти каждого вида - легкое и тяжелое (потом сразу смерть). Например, легкое ранение холодным оружием - это состояние “Внешнее повреждение” легкой степени тяжести.

1.8. Некоторые состояния степени “легкое” могут развиваться в степень “тяжелое”, если не было применено лечение или если лечение прошло неуспешно. Также в некоторых случаях процесс лечения по одной карточке состояния может спровоцировать появление еще одного состояния.

1.9. В результате лечения или наоборот, в случае слишком позднего обращения за помощью, возможна смерть персонажа. Если появилась необходимость в лечении, мы рекомендуем вам обратиться к врачу/знахарю/шаману.

2. Лечение: общий алгоритм

2.1. Процесс лечения отыгрывается по алгоритму, описанному в карточке состояния: в поле “База” описываются исходные симптомы, и предлагаются варианты действий на усмотрение врача и пациента.

2.2. В каждой карточке состояния может быть несколько ячеек, описывающих процесс развития состояния в зависимости от действий врача и пациента. Не открывайте все ячейки сразу!

2.3. Алгоритм лечения выглядит следующим образом:

- 1) Для постановки диагноза и определения методов лечения врач должен провести диагностику. Это важный этап, и не стоит его пропускать: например, в случае ранения нужно понять, сколько нателных хитов есть в данный момент у персонажа, чтобы пациент не умер в процессе лечения (некоторые методы лечения снимают хиты - так, ампутация дает -1 хит, если у раненого пациента был 1 хит, в результате лечения и нехитрых подсчетов мы получим 0 хитов. Чтобы этого избежать, необходим врачебный уход, см. пункт 1.6). Какие вопросы врачу стоит задать пациенту:
 - “Что/где/как болит?”
 - “Как это произошло?”
 - “Как давно это произошло/началось?”
 - “Какие действия уже предпринимались для лечения?” (Если была оказана первая помощь, то время развития с момента перевязки не учитывается и не влияет на развитие состояния - подробнее см. следующий пункт)
 - “Сколько нателных хитов на данный момент?”
 - другие вопросы в рамках отыгрыша
- 2) На основании ответов пациента врач понимает, какую карточку состояния он должен дать больному, и какие ячейки на ней уже должны быть открыты.

ПРИМЕР

- 1) персонаж получил ранение в конечность, но рана не была перевязана, персонаж обратился к врачу через несколько часов после ранения.
- 2) Врач должен выдать персонажу карточку состояния “Ранение холодным оружием (конечность)” - в базе этой карточки есть пункт “Ничего не было сделано в течение часа и более”, который ведет к открытию ячейки 4.
- 3) Содержание ячейки гласит: “Ваша поврежденная конечность теряет чувствительность и приобретает мрачный синеватый оттенок, у вас жар, вы чувствуете озноб и слабость, ваше сознание теряет ясность, -1 хит. Пока вы еще можете следить за действиями врача, ответьте, что было сделано?”.

- 4) Игрок отвечает на вопрос карточки состояния: проводится ампутация (за ней следует переход в ячейку 6) или ничего не было сделано (откройте ячейку 5). Далее по алгоритму карточки состояния.
- 3) Врач показывает и рассказывает пациенту, что он делает, а пациент отвечает на вопрос - какое и было ли применено лечение, а пациент, получивший карточку, фактически берет на себя роль ведущего игрока в процессе лечения - открывает ячейки в карточке и отыгрывает симптомы, описанные в ней.

ПРИМЕР

- 1) Персонаж прибыл к врачу за помощью с легким ранением в конечность. Врач “ставит диагноз” и выдает игроку соответствующую карточку состояния, затем приступает к лечению (см. Рисунок 1).

Ранение в конечность (холодное оружие)	
Базовое состояние	Невозможно использовать поврежденную конечность, пользоваться снаряжением, предметами. Сильная боль в месте ранения, открытая рана, кровопотеря. Если к вам применен один из описанных методов лечения, откройте ячейку, номер которой указан в скобках. 1. Прижигание (откройте ячейку 1) 2. Наложение шва (откройте ячейку 2) 3. Ничего не сделано в течение часа и более (откройте ячейку 4)

Рисунок 1. Карточка состояния, раздел “Базовое состояние”

- 2) Врач может прижечь рану или зашить ее. Предположим, что он жестокий человек, а может, персонаж ему не очень нравится, и он выбирает способ “Прижечь рану” (ну 18 век, что уж там). По алгоритму карточки он должен открыть ячейку под номером, который указан рядом с способом лечения. В открытой ячейке будут указаны дальнейшие действия (Рисунок 2).

Ранение в конечность (холодное оружие)			
Базовое состояние	Невозможно использовать поврежденную конечность, пользоваться снаряжением, предметами. Сильная боль в месте ранения, открытая рана, кровопотеря. Если к вам применен один из описанных методов лечения, откройте ячейку, номер которой указан в скобках. 1. Прижигание (откройте ячейку 1) 2. Наложение шва (откройте ячейку 2) 3. Ничего не сделано (откройте ячейку 4)		
1	оглушение, повреждение на 1 хит, через час восстанавливается потерянный хит и конечность		

Рисунок 2. Карточка состояния, открыта ячейка 1.

- 3) Если врач милосерден, он может применить более щадящий способ лечения - наложение шва. В этом случае после отыгрыша лечения он открывает ячейку 2 (Рисунок 3).

Ранение в конечность (холодное оружие)			
Базовое состояние	Невозможно использовать поврежденную конечность, пользоваться снаряжением, предметами. Сильная боль в месте ранения, открытая рана, кровопотеря. Если к вам применен один из описанных методов лечения, откройте ячейку, номер которой указан в скобках. 1. Прижигание (откройте ячейку 1) 2. Наложение шва (откройте ячейку 2) 3. Ничего не сделано (откройте ячейку 4)		
		2	Усугубление останавливается, необходимо продолжить лечение. Рана продезинфицирована? Нет - Ничего не сделано, вернитесь к базовому состоянию Да - получен ингредиент со свойством "дезинфекция", откройте ячейку 3

Рисунок 3. Карточка состояния, открыта ячейка 2.

4) Затем процесс развития состояния двигается по описаниям в соответствующих ячейках

2.4. Для каждого состояния и повреждения - свои методы лечения и алгоритм развития болезни или травмы. Приведенный пример - это пример для правил, реальная карточка этого состояния будет отличаться и будет подробнее описана.

3. Состояния

3.1. На игре будут присутствовать следующие виды карточек состояний:

1. Внешние повреждения

1.1. Проникающее ранение (легкое, тяжелое) - включает в себя ранение холодным оружием (в тело или конечность), огнестрельное ранение (в тело или конечность),

1.2. Ранение (легкое, тяжелое) - ушибы и дробящие удары тупыми предметами (ранение тела или конечности, вывихи, переломы).

1.3. Переохлаждение (легкое, тяжелое)

2. Внутренние повреждения

2.1. Болезнь - простуда (легкое, тяжелое) и ревматизм (хроническое)

2.2. Инфекционное заболевание типа "бич Божий" (оспа) (тяжелое)

2.3. Беременность (тяжелое)

2.4. Аппендицит (тяжелое)

3.2. Переход к следующей ячейке в карточке состояния происходит через 30 минут, если не указано иного. Под наблюдением врача болезнь не развивается, а происходит отыгрыш лечения указанный в примере п.2.

4. Первая помощь

4.1. Первую помощь может оказать любой персонаж, способный это сделать (не ограниченный своим состоянием).

4.2. Для оказания первой помощи необходим бинт - это игровой ресурс и он должен быть с чипом.

4.3. Перевязка раны останавливает развитие состояния, пока раненый не доберется до врача/шамана/знахарки, и не является лечением. Так, вспомним случай с поздним обращением за медицинской помощью в случае ранения: если персонаж получил ранение, но ему была оказана первая помощь, когда он все же дойдет до медика за лечением и восстановлением хитов, 4 пункт базы этой карточки состояния (Ничего не сделано в течение часа и более (откройте ячейку 4)) можно пропустить!

4.4. Первая помощь не восстанавливает хиты! Хиты восстанавливает только лечение по алгоритму карточки и врачебный уход.

5. Способы лечения

- 5.1. Процесс лечения происходит по алгоритму, описанному в карточке состояния.
- 5.2. В некоторых случаях лечение может помочь при устранении симптомов, но не вылечить само состояние, например, в случае некоторых болезней, когда лечение заключается в облегчении состояния пациента и симптомов, а дальнейшее выздоровление зависит от жизненных сил и выносливости его организма).
- 5.3. Разные медики (врач, шаман, знахарка и т.д.) могут обладать разными знаниями о различных состояниях, и также применять разные способы лечения со схожим эффектом (например, дезинфекция раны может происходить по-разному, но эффект будет работать одинаково в рамках алгоритма, описанного в карточке состояния).
- 5.4. Знания способов лечения различных состояний и накопленный опыт - принадлежат персонажу (персонажам), следовательно, он может их передать или не передать, узнать, спросить и т.д. Можно вести записи, общаться с другими медиками, обмениваться опытом - эта часть игры полностью зависит от взаимодействия персонажей.

Допрос

1. Перед допросом жертва должна быть связана или закована в кандалы.
2. Допрос обязательно проводят два человека (помимо допрашиваемого).
3. После допроса игрок переходит в состояние тяжелого ранения независимо от исхода допроса. В тяжелом ранении персонажа допрашивать нельзя.
4. Допрос начинается с озвучивания допрашивающими двух цифр, вначале трехзначной, которая кратна 100, потом любой двузначной, после чего идет кодовое слово "приступим". Если кодовое слово не названо или цифры названы неверно, допрос считается неудачным и вопросы задавать нельзя, но здоровье допрашиваемого все равно падает до состояния тяжелого ранения.
5. После произнесения кодового слова начинается 30-и секундный отсчет, который вслух производит один из допрашивающих. Задача жертвы за время отсчета вслух последовательно вычитать двузначное число (названное вторым) из результата предыдущего вычитания (см. пример, там понятнее), озвучив в итоге 5 чисел.
6. Допрашивающие должны заранее подготовить ответы, дабы исключить возможность ошибки, записав их. Если жертва ошиблась, допрашивающий должен тут же сказать ей об этом.
7. Допрашивающие могут мешать жертве громкими разговорами или звуками, но не могут до нее дотрагиваться.
8. По истечении 30 секунд и вычитания двузначного числа, допрашивающий обязан задать жертве пять вопросов, которые могут повторяться.
9. За каждую правильную цифру жертва может соврать при ответе на один вопрос, на остальные она отвечает максимально честно, жертва сама выбирает на какие вопросы она отвечает честно а на какие хочет соврать, если правильные цифры конечно были названы.

Пример:

Первые две цифры - 800 и 25.

1 этап - $800-25=775$ (из первого числа вычитаем второе, 25)

2 этап - $775-25=750$ (из результата первого этапа вычитаем снова второе число, 25)

3 этап - $750-25=725$

4 этап - $725-25=700$

5 этап - $700-25=675$

Пленный отказывается добровольно отвечать на вопросы, и игроки решают приступить к допросу.

Гимли достает таймер и бумагу с подготовленными цифрами и ответами:

800 - 25 = 775... 750... 725... 700... 675.

Брут начинает диалог: “Ну, раз ты не хочешь по-хорошему, тогда начнем, как обычно. Восемьсот и двадцать пять. Приступим!”

Пленный начинает считать:

Семьсот семьдесят пять!

Семьсот пятьдесят...

Шестьсот двадцать пять!

Гимли: Неверно!

Пленный: семьсот двадцать пять!

Гимли: Время вышло.

Далее Брут задает пять вопросов, а Пленный может соврать на три из них

Охота и выживание

1. Охота

В жизни, чтобы заготовить шкуры бобра, необходимо пройти несколько этапов — это выследить животное в лесу, убить, снять шкуру, высушить шкуру, чтобы она не сгнила. Для высушивания шкуры применяется проветривание и большое количество соли. Все это происходит непосредственно в лесу, каждого бобра в город на разделку не тащат. В город охотники приносят шкуры примерно 5-6 раз за охотничий сезон.

1.1. В игротехническом плане на нашей игре для добычи шкуры бобра охотникам потребуется 3 компонента:

1) Бобер.

Моделируется холщовым мешком с отрезанным дном (матерчатая труба) и с нанесенным рисунком бобра.

Добывается (ищется) в указанном игротехом участке леса (см выживание).

Является игровым ресурсом, может быть украдено, продано, испорчено и т.д.

2) Соль.

Моделируется тканевым мешочком размером с кулак с надписью “соль”, в котором лента белого цвета.

Добывается методом покупки у торговца.

Является игровым ресурсом, может быть украдено, продано, испорчено и т.д.

3) Работа по выделке шкуры.

Моделируется установкой штампа на ленту в лесном (см выживание) лагере.

Штамп будет приделан цепью или веревкой к дереву или другому переносимому предмету.

Будет мастерский сертификат “Не игровой предмет, не перемещать!”.

1.2. Игроку предстоит наполнить мешок (бобра) хворостом или деревом покрупней, обвязать его лентой (соль), на ленте оттиск штампа (работа по выделке). Под ленту заткнут или привязан мешочек из-под соли, чтоб не потерялся. Шкура бобра является игровым ресурсом, может быть украдено, продано, испорчено и т.д.

1.3. Мешок и мешочек из-под соли будут многоразовые, то есть МГ после принятия шкуры бобра повторно их будет вводить в игру. Просьба к игрокам их без надобности не портить и не терять. Лента одноразовая.

1.4. При малом количестве хвороста (неполный мешок) шкура бобра может быть признана маленькой или дефектной и принята по меньшей стоимости или не принята вообще.

1.5. Можно, конечно, принести не обработанную шкуру без ленты и без обработки, но искать на нее покупателя придется отдельно...

2. Выживание

Охота, собирание трав, переходы от лесных селений индейцев до города происходит в лесу. Лес представляет из себя опасность. Там могут водиться дикие звери. Может наступить непогода. Можно оступиться и получить увечья. Можно не рассчитать срок нахождения в лесу и мучиться от жажды и голода. Только подготовленные опытные люди могут чувствовать себя относительно уверенно в лесу.

2.1. Каждому, входящему в лес, рекомендуется иметь с собой:

- 1) оружие (чем ты будешь защищаться от волков?)
- 2) одеяло (как ты будешь согреваться в холодную ночь?)
- 3) котелок (как ты будешь готовить еду?)
- 4) спички (как ты будешь разжигать костер?)
- 5) фляга воды (как ты будешь бороться с жаждой?)
- 6) провиант (как ты будешь бороться с голодом?)
- 7) тент для создания временного укрытия. Шалаша, навеса, землянки. (как ты будешь защищаться от осадков?)

2.2. Отсутствие одного или нескольких рекомендованных вещей может привести к последствиям от простуды (пошел ливень, а тента нет) до смерти (волки загрызли безоружного). Данные ситуации моделируются присутствием мастера и определяются по отсутствию у игрока какого-либо снаряжения.

2.3. Также вам может сопутствовать удача (если мастер вас не заметил). Была хорошая погода без буранов, дождей и зноя. Вам хватило сытости на все время пребывания в лесу. Вам не встретились агрессивные дикие звери. Вы вышли из леса без последствий.

2.4. Игротехнически любой мастер, встретившийся вам в лесу, может попросить игрока показать набор рекомендованных предметов.

Контрабанда

На протяжении всего существования монополии ТК ГЗ, находились те, кто бросал ей вызов, и продавал пушнину в обход официальных торговых путей. Чтобы совершить такое, наглецы отправлялись в долгий путь по материковой территории и диким землям. Чтобы выполнить контрабанду необходимо следующее:

1. Иметь товар, шкуру или иное игровое имущество - тот предмет, который должен достигнуть покупателя. Т.е. если это шкура бобра - ее сперва нужно добыть согласно правилам по охоте.
2. На игровой территории полигона будет несколько точек, которые нужно посетить в любом порядке и поставить на товаре отметку на каждом пункте (это будет печать).
3. Знание маршрута - игровая информация, известная на начало игры некоторым персонажам. Пройдя этот маршрут с знающими игроком любой игрок вправе повторить его позже без помощи, если запомнил маршрут, даже без проводника, даже если он просто следил за контрабандистом издали, никакого чипа это знание не требует.
4. При контрабанде действуют все правила охоты и выживания в дикой местности, а также все остальные правила.
5. После того, как на товаре проставлены штампы на всех точках маршрута, контрабандист может сдать товар мастерам.

При сдаче товара мастерам игрок должен подтвердить, что его контрабанду примет покупатель - либо подойти к мастерам вместе с покупателем, либо иметь при себе сопроводительное письмо от покупателя.

6. Если контрабандист возвращается в город без всех необходимых отметок на контрабандной шкуре, экспедиция считается проваленной.
7. Запрещается перемещать печати с контрольных точек контрабанды.
8. Печати с контрольных точек должны быть поставлены на каждый предмет который должен достигнуть внешнего мира игры. Чем больше таких предметов у вас с собой, тем больше вы будете тратить времени на каждой точке.
9. Мастер не примет предмет как доставленный, если на нем нет всех необходимых печатей.
10. Стандартный маршрут по материковой части имеет 5 печатей. Печать представляет из себя оттиск цифр "1,2,3,4,5" примерно с 5 рублевую монету.

Секс

Секс представляет собой мини ролевую игру между вами и вашим партнером или партнерами. У каждого игрока будет специальная карточка с закрытыми ячейками которые необходимо вскрывать по алгоритму указанному в карточке. В ячейках прописано то что в данный момент испытывает ваш персонаж. Для лучшего погружения постарайтесь максимально отобразить в игре эмоции вашего персонажа.

Когда вы приступаете к акту любви ваш партнер называет номер ячейки которую вам нужно открыть первой: 1 или 2. Вы соответственно называете партнеру свой выбор. Далее отыгрываете то что прописано в ячейке.

После этого ваш партнер называет следующую ячейку для вас выбирая из тех что указаны в открытой ячейке в вашей карте.

Постарайтесь не просто называть номера ячеек, а отыграть процесс исходя из которого ваш персонаж примет решение как именно продолжать акт любви. Описание ролевого отыгрыша в ячейках призвано помочь вам в этом.

Помните что секс может происходить только по обоюдному согласию партнеров и в той форме на которую согласны все участники.

Смерть и перерождение

1. Смерть

1.1. Краткий словарь

Игрок - человек, который получил роль.

Игрок в игре - чип, который определяет, что с игроком можно проводить любые игровые взаимодействия. Представляет собой браслет на руке.

1.2. В игре присутствуют чипы персонажей (браслеты), что означает «игрок в игре». Данный чип должен находиться на видном месте. При смерти персонажа игрок, который совершил убийство, рвет чип. Порванный чип свидетельствует о том, что на данный момент игрок ВНЕ игры. Чип можно взять себе как трофей (представить его в виде уха, зуба, скальпа и т.д.).

1.3. У каждого игрока на игре должен быть с собой мешок (предоставляется каждому игроку мастерской группой), для моделирования трупа. Труп отыгрывается мешком, набитым листвой или иным содержимым, а также должен содержать листок с описанием, по которому другие игроки смогут понять, что они видят (например, большие рваные раны, вспорот живот и т.д.) И ВСЕ ИГРОВЫЕ ВЕЩИ (деньги, письма и т.д.). Не требуется наполнять мешок полностью, достаточно создать объем, чтобы он лежал на земле возвышался над своим основанием примерно на ладонь.

1.4. После того, как персонажа убили, игрок следует в “мертвяк” на получение следующей роли и проходит этап перерождения (см. правила «Перерождение»).

1.5. В нашей игровой механике нет такого термина, как «хайратник»*. Мертвый персонаж определяется отсутствием чипа «игрок в игре», т.е. браслета. При встрече с другими игроками игрок должен показать руки так, чтобы стало ясно, что на игроке нет браслета “игрок в игре”. Игроки, разгуливающие по полигону без браслетов, и ведущие беседы с живыми персонажами, будут оштрафованы дополнительным временем нахождения в месте перерождения.

*- если вам куда-то нужно, то идите туда по игре!

1.6. В случае смерти нельзя забирать с собой игровые вещи, игрок обязан оставить все игровые вещи на месте своей смерти.

2. Перерождение (европейцы) - для индейцев будут отдельные правила!

2.1. Игрок, погибший по той или иной причине, проходит путь перерождения, чтобы вернуться в игру. После смерти игрок должен прийти к мастеру по перерождению, чтобы совместно с ним составить новую квенту.

2.2. Далее, когда все игроки в месте перерождения готовы к выходу с новой ролью, команда корабля берет на борт пассажиров из старого света и начинается их путешествие в новый свет.

2.3. Плавание в новый свет - это часть игры, сюжетный квест. На корабле игрокам необходимо решить какую-то ситуацию в течение фиксированного корабельной командой времени, чтобы успешно доплыть до нового света. Не-решение задачи в плавании не всегда означает смерть для вашего персонажа - например, также корабль мог сбиться с курса и причалить в другом порту.

2.4. Игроки, не решившие ситуацию плавания, возвращаются в мертвятник, но не теряют загруз своего персонажа, им предстоит ждать следующего рейса.