

Оглавление

МОРЕ, ПЛАВАНИЕ, КОРАБЛИ.....	3
1. МОРЕ.....	3
2. МОДЕЛИРОВАНИЕ ПЛАВСРЕДСТВ.....	3
2.1. Корпус плавсредства.....	3
2.2. Оснастка.....	3
2.3. Поломка, ремонт.....	4
3. ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЛАВСРЕДСТВ.....	4
4. ВЕРФЬ.....	5
5. МОРЕХОДСТВО.....	5
5.1. Передвижение плавсредств.....	5
5.2. Буксировка.....	6
5.3. Транспортировка грузов и людей.....	6
5.4. Угон плавсредства.....	6
6. ПЛАВАНИЕ В МОРЕ БЕЗ ПЛАВСРЕДСТВА.....	7
7. ОСОБЫЕ ИГРОВЫЕ ЗОНЫ.....	7
БОЕВКА.....	7
1. ОБЩЕЕ.....	7
2. ИГРОВОЕ ВРЕМЯ.....	8
3. БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ.....	8
3.1. Оружие ближнего боя.....	8
3.2. Макеты огнестрельного оружия.....	9
3.2.1 Метательное оружие. Луки, арбалеты.....	9
3.2.3 Имитация ручных бомбард/мортир.....	10
3.2.4 Духовые трубки туземцев.....	10
3.2.5 Прочие варианты метательного оружия.....	10
3.3. Сдача.....	10
3.4. Боевое взаимодействие с игротехническими персонажами.....	10
3.4.1. Бестелесные игровые персонажи.....	11
3.5. Штурмы.....	11
3.6. Бой на воде.....	11
3.6.1. Абордаж.....	12
4. Потопление плавсредств. Подрыв зданий.....	13
5. Допуск оружия.....	14
5.1. Оружие ближнего боя.....	14
5.1.1. Клинковое.....	14
5.1.2. Инерционное оружие.....	14
5.1.3. Ножи/кинжалы.....	14
5.2. Макеты огнестрельного оружия.....	15
5.2.1 Допуск метательного оружия. Луки, арбалеты.....	15
5.2.3. Имитация ручных бомбард/мортир.....	15
6. Доспехи.....	16
6.1. Доспешные хиты.....	16
МЕДИЦИНА.....	17
ПРОЧИЕ ИГРОВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ.....	18
Оглушение.....	18
Сдача.....	19
Добивание.....	19
Обыск.....	19

ПЛЕНЕНИЕ.....	20
СВЯЗЫВАНИЕ.....	20
ЗАКОВЫВАНИЕ В КАНДАЛЫ.....	21
РАБСТВО.....	21
ТЮРЬМА.....	21
ПЕРЕНОС ПЕРСОНАЖА.....	22
ПЫТКИ.....	22
КУЛУАРНЫЕ УБИЙСТВА.....	22
СЕКС.....	22
ДРАКИ.....	23
ГЛОБАЛЬНЫЕ ПРОЦЕССЫ.....	23
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ИГРОТЕХНИЧЕСКИМИ ПЕРСОНАЖАМИ.....	23
ЭКОНОМИКА.....	24
ДЕНЬГИ.....	24
ЦЕННЫЕ БУМАГИ ОСТРОВА САНПИТЕР.....	24
ГДЕ ВЗЯТЬ ДЕНЬГИ.....	24
НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДЕНЬГИ.....	24
СЫРЬЕ И ТОВАРЫ.....	25
ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ БАЗЫ/ МАНУФАКТУРЫ. МАКРОЭКОНОМИКА.....	25
<i>Производственные базы для заготовки сырья.....</i>	<i>25</i>
<i>Производственные базы для изготовления товаров.....</i>	<i>26</i>
МИКРОЭКОНОМИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ И ТОВАРЫ.....	27
ОСНОВНЫЕ МИКРОЭКОНОМИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ И ТОВАРЫ:.....	27
РАБСТВО.....	27
ПРАВИЛА ПО МИСТИКЕ.....	28
ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПО МИСТИКЕ:.....	28
ПРАВИЛА ПО АРТЕФАКТАМ:.....	28
ПРАВИЛА ПО ЭФФЕКТАМ:.....	29
ПРАВИЛА ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ МИСТИЧЕСКИХ СИЛ (ВМС):.....	30
ПРАВИЛА МЕРТВЯТНИК.....	30
ПРАВИЛА ПО АНТУРАЖУ.....	33

Море, плавание, корабли.

1. Море.

Вся суша на игре огорожена сигнальной лентой. В периметре огороженного участка будут сделаны проходы разных размеров. Попасть на сушу можно будет только в этих местах. Всё остальное - неприступные скалы. Швартовать плавсредства можно только в специально отведенных местах (бухты, причалы), которые будут обозначены МГ. Швартовать в другом месте запрещается, корабль может попасть на рифы или острые скалы.

Море - это всё остальное пространство в игре, не огороженное сигнальной лентой. По морю можно передвигаться только на плавсредстве. Исключения могут быть для мистических тварей и морских обитателей. Нахождение человека в море без плавсредства описано в разделе "Плавание в море без плавсредства".

Ходить по воде могут только трупы, мастера и мистические твари.

2. Моделирование плавсредств.

2.1. Корпус плавсредства

Плавсредства моделируются прямоугольной рамкой определенного размера, с дополнительно вынесенной имитацией носа корабля, либо другим способом имитирующей форму корабля. По всему периметру рамки должна быть юбка шириной не менее 50 см для имитации борта. Материал юбки может быть любой, он носит декоративный характер и должен имитировать деревянный борт или на нем можно изобразить даже волны. В любом случае обсуждайте вашу модель плавсредства с МГ. Конструкция должна быть пригодна для переноса игроками (так чтобы не касалась земли), находящимися внутри рамки (контура судна), таким образом производится движение плавсредства.

Материал не оговаривается. Но всё, что не дерево, должно быть задекорировано или покрашено. По всему периметру не должно быть острых краев или иных выступающих элементов, о которые можно пораниться или повредить костюм. Если для крепежа используются современные материалы (синтетическая веревка, скотч и т.п.), то этот материал должен быть задекорирован. Допускается изготовление плавсредства на полигоне из подручных материалов (на полигоне много доступного материала), но только после согласования с МГ. Беспорядочно рубить лес нельзя.

Модель судна без мастерского сертификата не является плавсредством.

2.2. Оснастка.

На всех плавсредствах, кроме плота, должна быть оснастка - мачта с закрепленным на ней парусом и флагом (флаг рекомендуется). На мачте крепится один сертификат. С целью закрепления оснастки за определённым кораблем (корпусом) исправное плавсредство на ходу имеет два одинаковых мастерских сертификата.

Высоту и способ крепления мачты игроки выбирают сами. Размер и форма паруса зависит от размеров плавсредства, но площадью не менее 1 квадратного метра. Материал паруса не оговаривается, но запрещены яркие кислотные цвета и материалы типа парниковой пленки и т.п. Допустимы узоры и рисунки, но не допускаются оскорбительные символы, образы, нарушающие законы РФ. Предварительно согласуйте с МГ.

Флаг на мачте у стран колоний согласно их принадлежности. У прочих команд флаг выбирается самостоятельно исходя из их личных предпочтений. Менять флаги не запрещается. Не допускаются оскорбительные символы, образы, нарушающие законы РФ. Предварительно согласуйте флаг с МГ.

К борту каждого плавсредства (кроме плота) должна быть прикреплена табличка с названием. Советуем оставить немного места для второго мастерского сертификата.

Без оснастки плавсредство не может передвигаться по морю. Допускается возможность снятия мачты со своего плавсредства. Монтаж или демонтаж мачты может осуществляться только изначальными владельцами плавсредства. Нельзя даже на угнанном плавсредстве демонтировать мачту. Оснастка каждого плавсредства индивидуальна. Запрещается использовать оснастку с других плавсредств (с другим сертификатом или без него).

2.3. Поломка, ремонт.

В случае физической поломки модели плавсредства оно считается поврежденным и не может передвигаться, ему необходим ремонт. Если плавсредство продолжает эксплуатироваться при наличии физической поломки, то оно вместе с игроками, находящимися на палубе, идет ко дну. Во время проведения ремонта плавсредство не может передвигаться независимо от его местоположения. Ремонт производится любыми подручными средствами, но в рамках правил.

3. Характеристики плавсредств.

Все плавсредства имеют определенный размер, вместительность по количеству людей и грузоподъемность.

Размер. Размер физической модели плавсредства. Допускаются погрешности в пределах разумного. Но значения округляются в большую сторону на усмотрение мастера.

Нижний предел вместительности - минимальное количество людей, необходимое для передвижения плавсредства.

Верхний предел вместительности - максимальное количество людей, которое способно перевозить плавсредство.

Грузоподъемность - максимальное количество **сырья или товара (далее груз)**, которое способно перевозить плавсредство.

Эта информация записывается в сертификат, который крепится на табличку с названием корабля.

Превышение вместимости и грузоподъемности, а также недобор людей, необходимых для движения плавсредства, описан в разделе “перевозка людей и грузов”.

Класс	Тип	Размер	Пределы вместительности	Грузоподъемность
0	Плот	1x1 метр	1-2 человека	1 единица груза
1	Шлюп	1,5x3 метра	2-6 человек	1-6 единиц груза
2	Кэтч	1,5x3,5 метра	4-9 человек	1-10 единиц груза
3	Шхуна	2- 4 метра	6-12 человек	1-15 единиц груза
4	Бригантина	2,5x5 метров	8-20 человек	1-25 единиц груза

Изготовить плавсредства желательно до старта игры. Тогда вы начнете игру с собственным кораблем. Размеры и тип оговариваются с МГ исходя из заявки и ваших пожеланий.

После старта игры плавсредство может быть изготовлено только на верфи острова Санпитер, за исключением **плотов**, которые любой игрок может сделать где угодно, но чиповка у мастера обязательна. **Плот** моделируется рамкой 1x1 метр. Оснастки и прочего не требуется. **Плот** - единственный тип плавсредства, перенос которого допускается по суше. Для транспортировки по суше необходимо **2 человека**.

Плот нельзя перевозить на более крупных плавсредствах без специальных улучшений.

По окончании игры все плавсредства должны быть разобраны, деревянные конструкции складированы в указанное МГ место, элементы крепления убраны в мусор.

4. Верфь.

Верфь находится на острове Санпитер. Распоряжается ею хозяин верфи. На верфи можно построить, отремонтировать (после потопления) свое плавсредство. Чтобы изготовить плавсредство во время игры, необходимо собрать его физическую модель, выполнить условия, поставленные хозяином верфи. После этого на плавсредство крепятся сертификаты и его можно использовать.

Все плавсредства, кроме плота, можно усовершенствовать. Усовершенствование ограничивается только физической вместительностью модели.

Чтобы получить усовершенствование, необходимо приплыть на Санпитер и обратиться к хозяину верфи.

В случае физического изменения конструкции плавсредства (хотите увеличить физическую вместительность) переделка приравнивается к постройке нового плавсредства и механика написана выше. Если на плавсредстве были улучшения, то они сбрасываются.

5. Мореходство

5.1. Передвижение плавсредств

Для передвижения плавсредства необходимо определенное количество людей - нижний предел вместительности, без него невозможен выход в море. Если в команде (например после абордажа) количество людей становится ниже предельного значения, то плавсредство может только дрейфовать. Дрейф - это состояние плавсредства, находящегося в открытом море, при котором количество людей на нем меньше минимального значения, необходимого для управления им (но достаточно для его реальной переноски). Команда с судном в этом состоянии может двигаться только очень медленным шагом в направлении своего порта. При этом им необходимо громко распевать песни (желательно морской тематики), для поддержания общего духа команды.

Передвижение плавсредств возможно только по морю (территории, не огороженной сигнальной лентой), в любое время суток. Передвигаться можно, если не достигнут максимум грузоподъемности и/или вместительности (прописывается в

сертификате судна), как бегом, так и шагом по желанию игроков. Если достигнут максимум грузоподъемности и/или вместительности - передвигаемся ТОЛЬКО шагом.

Если корабль перегружен, то он идет ко дну вместе со всей командой (которая идет в мертвятник учиться считать). А груз остается плавать на поверхности и любой желающий может его себе забрать. В случае повторного перегруза плавсредство тонет окончательно и его придется строить на верфи.

Кратко: Перегруз - потонет, максимум груза и/или людей - плывет, но медленно.

Передвижение **плота** допускается только шагом. Если передвигаться быстрее, то плот развалится (все утонут, и плот отберут).

5.2. Буксировка.

Одно плавсредство может взять на буксир другое плавсредство. Главное условие, чтоб те, кто буксируют, были не ниже или равны классом, или их сумма классов была не ниже буксируемого плавсредства. Плоты буксировать никого не могут, их буксировать тоже нельзя.

Дрейфующее судно можно взять на буксир, и оно движется со скоростью буксира.

Моделирование. Корма буксирующего и нос буксируемого плавсредства соединяются прочным канатом (веревкой 3-5 метров), после чего они могут двигаться в нужном направлении.

5.3. Транспортировка грузов и людей.

По суше 1 единицу груза должны переносить 2 человека.

При перевозке на плавсредстве груз должен находиться внутри модели. Игроки сами решают, как будет размещаться груз на палубе (в руках одного игрока или разделен на всех участников команды, носилках или в самой модели плавсредства организовано место для перевозки). Главный критерий - это соблюдение пределов максимальной грузоподъемности (информация в сертификате плавсредства). Люди при передвижении должны находиться внутри модели плавсредства. Далее на усмотрение игроков, несут они при этом саму модель или нет. Главное - не забывать про существование нижнего и верхнего предела вместительности людей (информация в сертификате плавсредства). Мистические твари считаются за 1 человека.

5.4. Угон плавсредства.

Плавсредства, оставленные без присмотра, могут быть угнаны.

Чтобы угнать чужое плавсредство, нужно необходимое количество людей (нижний предел, указанный в сертификате), и отсутствие препятствий, как физических, так и игровых, и наличие оснастки (мачты и паруса, где закреплен второй сертификат).

После угона плавсредства новые владельцы вправе им распоряжаться как угодно (продать, подарить, затопить), кроме физической порчи модели и снятия оснастки (помните, плавсредство - это чье-то имущество). В случае физической порчи плавсредства виновные должны в кратчайшие сроки устранить неисправность.

Просто бросить угнанное плавсредство в море нельзя, оно должно быть пришвартовано к любому острову.

Не забывайте об охране своего плавсредства или снимайте оснастку. Без оснастки плавсредство не может двигаться по морю. В случае, если плавсредство без оснастки было украдено, то его необходимо вернуть владельцам в максимально короткие сроки и принести извинения, а также обновить свои знания игровых правил.

6. Плавание в море без плавсредства.

В случае, если игрок упал за пределы плавсредства или каким-то иным образом оказался в воде, он обязан отойти от плавсредства или ближайшей суши на расстояние 10 шагов и лечь на землю (если окружающая территория не позволяет лечь на землю, допустимо сесть на корточки) и имеет возможность ползком или на корточках в течение 100 секунд (игрок отсчитывает сам) двигаться в сторону суши или ближайшего плавсредства. Передвижение другим способом запрещено. Игрок, вставший в полный рост или передвигающийся на прямых ногах, считается утонувшим. Если по истечении 100 секунд игрок всё ещё в воде, то он считается утонувшим. Любой игрок вправе не плавать всё отведенное время, а отправиться сразу в мертвяк.

На сушу игрок, находящийся в воде, может выбраться самостоятельно. На плавсредство может попасть только с чьей-то помощью. Протянутая рука, брошенный спасательный круг или веревка. Как только игроку начали оказывать помощь с тем чтобы он выбрался из воды, отсчет времени прекращается, но как только он оказался в воде, отсчет идет заново.

Игрок в доспехе (даже просто в нагруднике) не может плавать. После попадания в воду он обязан отойти на 10 шагов, и лежать/сидеть на этом месте 60 секунд. Двигаться без посторонней помощи не может, может только звать на помощь.

Пока игрок находится в воде, его можно атаковать оружием ближнего боя с плавсредства. Или дистанционным оружием, с расстояния не менее 3х метров. Игрок в воде не может защищаться никаким образом.

7. Особые игровые зоны.

На игре вы можете встретить локации, участки моря, куда обычной проход (заплыв) невозможен. Чтобы туда попасть требуется соблюдение особых условий. Узнать эти условия можно на игре. Игроки, находящиеся в этой зоне без соблюдения условий нахождения, будут отправлены в мертвятник.

Боевка

1. Общее.

Боевка строго на протектированном оружии с использованием макетов огнестрельного оружия.

Всё оружие ближнего боя на игре не длиннее 120 см.

Щитов нет. Никаких, даже баклеры нельзя.

Корабельных Пушек нет.

Все нестандартное оружие отдельно ПРЕДВАРИТЕЛЬНО (до игры) оговаривается с мастерами на предмет допуска.

Мастера вправе не допустить то или иное оружие или элемент доспеха без объяснения причин. Подобный предмет должен быть убран из игрового пространства. В

случае, если игрок продолжит использовать запрещенный предмет, игрок будет удален с игры и полигона.

В случае наличия видимых повреждений внешней оболочки оружие не допускается к использованию и должно быть удалено из игрового пространства. Уделяйте внимание регулярному осмотру своего оружия на предмет повреждения.

В правилах возможны дополнения в виде допустимых моделей оружия, которые не были описаны ранее.

2. Игровое время.

Существует дневное, вечернее и ночное игровое время.

Игровой день с 9:00 до 21:00, игровой вечер с 21:00 - 23:00. С 23:00 до 9:00 игровая ночь.

Во время игрового дня разрешены все виды оружия и любые игровые взаимодействия.

Во время игрового вечера и ночи запрещено использование макетов огнестрельного оружия и прочих пиротехнических изделий. Запрет на использование пиротехнических изделий с 21:00 обусловлен требованиями полигона. Не усложняйте жизнь себе и окружающим.

Во время игровой ночи запрещены штурмы и прочие игровые взаимодействия, требующие присутствия мастеров. Мастера отдыхают.

Абордажи и прочие взаимодействия в море на усмотрения игроков.

3. Боевое взаимодействие.

Оружие ближнего боя снимает - 1 хит.

Имитация огнестрельного снимает - 2 хита. Рикошет не считается.

Имитация ручных бомбард/мортир - Оглушает на 5 минут, хитов не снимает. Оглушенный действует согласно правилам по оглушению (см. Прочие игровые взаимодействия) Повторное оглушение снимает 1 хит.

Метательное (луки, арбалеты) - попадание снимает 1 хит, игнорирует броню.

Духовые трубки туземцев парализуют на 3 минуты (считать про себя до 150).

Доспех (даже просто нагрудник) дает защиту от огнестрельного оружия. Независимо от места попадания.

Поражаемая зона – полная, за исключением головы, шеи, паха, кистей рук и ступней ног.

3.1. Оружие ближнего боя.

Попаданием считается рубящий, зафиксированный акцентированный удар, нанесенный с замахом.

Быстрая серия не амплитудных ударов типа “швейная машинка” считается за один удар.

После того, как хиты участника упали до 0, игрок обязан лечь на землю (в ситуации, представляющей физическую опасность для него или окружающих, можно сначала отойти немного в сторону) и пребывать в таком состоянии до окончания боя (далее смотрим правила по посмертию/мертвятику).

В случае нанесения удара по голове (неважно, в шлеме или без) ударивший получает урон -1 хит. В случае нанесения травмы, повторяющихся ударов в голову (вариант, что пострадавший не имеет претензий, неприемлем), ударивший теряет право на

использование любого игрового оружия на 2 часа. В случае, если это не будет выполнено, игрок будет удален с игры. Каждый игрок, взявший в руки оружие, должен отдавать себе отчет, что у него в руках не просто мягкая палка, а имитация оружия, способная нанести травму. Если не умеете пользоваться, лучше не беритесь (а еще лучше - научитесь).

Если во время боевого взаимодействия один из участников не считает попадания по себе, то либо у него много хитов, либо его ждет отдельная кара в мертвятнике. В случае возникновения подобных ситуаций игрок должен сообщить об этом ближайшему мастеру или представителю МГ. Бить такого бессмертного сильнее не обязательно, возможно, он действительно бессмертный, но это маловероятно. Будьте взаимно вежливы, корректны, не скатывайтесь до личных оскорблений и мата, не портите себе и другим игру и считайте свои хиты. Во время боя не забываем об УК РФ.

Запрещаются:

- Использование для защиты подручных средств, игровых вещей и прочего, кроме отдельных случаев, оговоренных с мастерами;
- Захваты рукой игрового оружия, удержание (намеренная фиксация) чужого оружия во время боевого взаимодействия;
- Подсечки, элементы рукопашного боя, борьбы и т.п. Эти приемы строго запрещены и влекут к дисквалификации до выяснения причин.

У этой системы боевого взаимодействия есть свои правила, которые необходимо соблюдать. Если маршал или другой представитель МГ сделал вам замечание, то примите его к сведению.

3.2. Макеты огнестрельного оружия.

Стрельба должна осуществляться на расстоянии не ближе 1,5 метров. Стрельба с меньшего расстояния не рекомендуется. Даже если противник на вас бежит. Не рекомендуется стрелять в спину или когда противник вас не видит, так как может просто не посчитать попадание.

В случае попадания в голову (неважно, в шлеме или без) выстреливший получает урон -1хит и теряет право использовать огнестрельное оружие до конца боя.

В случае нанесения травмы, повторяющихся попаданий в голову (вариант, что пострадавший не имеет претензий, неприемлем), выстреливший теряет право на использование огнестрельного оружия на 3 часа или до конца игры. Решение принимается мастером по боевым взаимодействиям.

Старайтесь собирать свои снаряды, чтобы не засорять полигон. Если вы видите бесхозный снаряд, то передайте его ближайшему мастеру. Все найденные снаряды будут храниться в мастерке.

3.2.1 Метательное оружие. Луки, арбалеты.

Метательное оружие наносит повреждение в **1 хит**.

Стрела должна быть именно выпущена из лука или арбалета, в другом случае она не наносит повреждения.

Оружие закрепляется за владельцем и передавать его кому либо запрещено.

Помимо прохождения чиповки, каждый владелец обязан сдать квалификационный тест у мастера по боевке на умение пользоваться оружием.

Пользоваться чужими снарядами для стрельбы запрещено. Если вы нашли чужой снаряд, то можете передать его ближайшему мастеру.

По окончании боевого взаимодействия стрелок имеет право собрать свои снаряды, для этого ему нужно поднять руку с оружием над головой и его не должны атаковать. Разрешен только поиск снарядов. Если по какой-то причине он отстал от своей команды,

то ему необходимо воспользоваться белым хайратником для передвижения к своей команде.

Стрелок, попавший в голову (неважно, пострадавший в шлеме или без), получает урон -1хит и теряет право использовать огнестрельное оружие до конца боя. В случае нанесения травмы, повторяющихся попаданий в голову (вариант, что пострадавший не имеет претензий, неприемлем), выстреливший теряет право на использование огнестрельного оружия на 3 часа или до конца игры. Решение принимается мастером по боевым взаимодействиям.

3.2.3 Имитация ручных бомбард/мортир

Оглушает на 5 минут, хитов не снимает. Зона поражения общая (согласно пункту 3 данного раздела правил). Оглушенный действует согласно правилам по оглушению (см. Прочие игровые взаимодействия). Повторное оглушение снимает 1 хит.

Попадание в голову не приносит эффекта, в случае повторного попадания в рамках одного боевого взаимодействия (неважно, одному и тому же игроку или разным) оглушает автора выстрела. В случае систематических попаданий в запрещенную зону противника, игрок получает запрет на использование данного вида оружия или оружие конфискуют (производится на усмотрение мастера по боевке).

3.2.4 Духовые трубки туземцев.

Оружие строго для туземцев Жемчужного архипелага. Допускается строго индивидуально. Критерии допуска игроки получают персонально. Будут продемонстрированы на открывающем параде.

Такое оружие стреляет снарядами нерф. Зона поражения общая (согласно пункту 3 данного раздела правил). Рикошеты не считаются, попадание терком засчитывается.

В случае попадания в голову, автор выстрела получает полный эффект от оружия.

Эффект. Игрок по которому попали снарядом парализован на 3 минуты (считать до 150), отсчет идет тихим голосом. Так как снаряды очень легкие и безопасные, вы можете не почувствовать попадание, поэтому если вам сказали, что по вам попали, не спорьте.

3.2.5 Прочие варианты метательного оружия

Допускаются после индивидуальной беседы с мастером по боевке. Их свойства и эффект будут объявлены на открывающем параде и записаны в отдельный сертификат на оружие.

3.3. Сдача.

Любой игрок может отказаться от боевого взаимодействия и сдаться. Для этого ему нужно поднять руку и громко объявить “Сдаюсь!”, отойти от места боевого взаимодействия, после чего ожидать своей участи. Сдавшегося игрока можно взять в плен, связать, добить, оглушить, обыскать. Сдавшийся игрок не имеет права сбежать, оказывать вооруженное сопротивление, обыскивать других и хоть как-то влиять на ход боя или игрового процесса. Разрешено только голосовое общение.

3.4. Боевое взаимодействие с игротехническими персонажами.

На игре вы можете встретить разнообразных игротехнических персонажей, которые могут вам помочь или наоборот - будут для вас опасными. О том, как их найти или защититься от них, вы можете узнать на игре.

На воде монстры и мистические твари могут атаковать любое плавсредство. Эти существа могут передвигаться по морю без плавсредства. Они приближаются к

плавсредствам, касаются борта и объявляют о начале боевого взаимодействия. При этом команда плавсредства обязана поставить модель на землю, после чего начнется боевое взаимодействие. Во время боя команде плавсредства запрещается выходить за пределы модели, а игротехническим персонажам можно передвигаться по воде. Бой ведется по общим правилам. Умершие или находящиеся в состоянии тяжелого ранения могут выйти за пределы плавсредства, держа оружие за боевую часть над головой, и сидя/лежа ожидать окончания боя. Те, кто упал с плавсредства (хотя бы одной ногой наступил за пределы модели), должны действовать согласно правилам (Плавание в море без плавсредства) и игротехнические персонажи могут их атаковать.

3.4.1. Бестелесные игровые персонажи.

Бывают бестелесные игровые персонажи (маркером является белый саван на голове). Таких персонажей нельзя атаковать, но если они атакуют игрока, то бой ведется по общим правилам. Бестелесные игротехнические персонажи могут пройти в любую игровую зону беспрепятственно. Игроки могут вступить с ними в диалог или как-то договориться. На таких персонажей можно воздействовать, информацию можно найти во время игры.

3.5. Штурмы.

Все штурмы происходят только в присутствии мастера.

Если вам нужно войти в здание, а дверь закрыта (именно дверь, а не шторка), вы можете её сломать (по игре, физически запрещено). Для этого необходимо обозначать удары и громко вслух считать до 100. При этом если вы собьетесь или вас прервут, отсчет начинается заново. После окончания отсчета дверь считается сломанной. Если при этом в здании находились люди, то они обязаны выйти наружу. Штурмующие не должны им препятствовать и должны дать нужное пространство для боевого построения. Если в здании нет людей, и штурмующие хотят его обыскать, то это происходит только в присутствии мастера (чтобы отличить игровые вещи от неигровых).

Если в здании нет двери, а просто висит штора или занавеска, то игроки, находящиеся внутри, должны выйти наружу по первому требованию нападающих. А если нападающие хотят войти, то сделать это можно только в присутствии мастера.

Штурм ворот. Если взорвать ворота не представляется возможным, то их можно выломать так же, как двери, но необходимо не менее 3х человек и считать нужно до 300. Если вас прервали, или количество людей меньше 3х, то отсчет начинается заново.

Сломанные двери и ворота восстанавливаются сами через 1 час. Если вам нужно восстановить быстрее, обратитесь к своему региональному мастеру.

3.6. Бой на воде.

Боевое взаимодействие на воде может быть только в форме абордажа между двумя и более плавсредствами. Перестреливаться между плавсредствами, когда они проходят рядом друг с другом, запрещено, также запрещено использовать оружие ближнего боя. Если вы хотите атаковать другое плавсредство, то вам необходимо начать абордаж.

С плавсредства можно атаковать только игроков, которые находятся в воде.

При высадке на берег запрещается атаковать людей, находящихся на плавсредстве, пока они всей командой (вообще все кто есть на плавсредстве) не высадутся. И находящиеся на плавсредстве не могут атаковать людей на берегу до конца высадки. Игроки, находящиеся на берегу, должны дать пространство для тех, кто высаживается, и не должны им препятствовать.

На время высадки объявляется тайм-стоп, во время которого любые действия кроме высадки игроков прекращаются. То есть если 1 игрок находится на плавсредстве, то никто никуда не двигается, и никаких действий не происходит. Можно только переговариваться. В том числе, если считаете необходимым оставить игроков для охраны плавсредства, то они обязаны караулить, находясь на суше рядом с плавсредством, а не на нем.

3.6.1. Абордаж.

Для начала абордажа необходим абордажный крюк (далее “крюк”). Он моделируется веревкой с грузом, который должен быть запротектирован и не способен нанести травму. Вербка должна быть из натуральных материалов толщиной от 4 мм. Длина веревки не ограничивается. Абордажный крюк проходит обязательный допуск у мастера по боевке.

Моделирование абордажа.

При сближении плавсредств одна из сторон должна закинуть крюк в периметр модели противника. Таким образом моделируется зацеп. Крюк можно отбить оружием на подлете, но после попадания его нельзя отцеплять (выкинуть за борт) или как-то перерезать веревку.

Когда произошел зацеп, оба плавсредства должны прекратить движение прежним курсом, им необходимо развернуться бортами друг к другу и начать сближение. Во время сближения все игровые взаимодействия должны быть прекращены. Нельзя использовать оружие, в том числе и огнестрельное, мистику и прочее. Разрешены только словесные перепалки. Плавсредства должны встать бортами друг к другу на расстоянии в 1 метр, командам нужно положить модели на землю, таким образом формируя пространство для боевого взаимодействия. Пространством для боевого взаимодействия считаются периметры обоих плавсредств и расстояние между бортами плавсредств от носа до кормы. Не забывайте, что плавсредства могут быть разных размеров.

После того как плавсредства сформировали пространство для боевого взаимодействия и обе команды подтвердили, что готовы, можно начинать бой. Бой ведется согласно правилам по боевым взаимодействиям. Особенно следует помнить о минимальном расстоянии для огнестрельного оружия в 1,5 метра.

До окончания боевого взаимодействия плавсредства должны оставаться на месте и не могут двигаться (уплыть нельзя).

Участники боевого взаимодействия, которые хотя бы одной ногой заступили за периметр пространства для боевого взаимодействия, считаются упавшими в воду и должны действовать согласно правилам (Плавание в море без плавсредства). Специально сталкивать противника запрещается.

Убитые или находящиеся в состоянии тяжелого ранения должны взять оружие за боевую часть, выйти за периметр и там сидя или лёжа ожидать окончания боя. Лечение во время абордажа невозможно.

После окончания боевого взаимодействия все (раненые и убитые) должны вернуться на свои плавсредства и ожидать дальнейших действий (например обыски, связывание, лечение). Если дальнейших действий не последует, то всё происходит согласно правилам по посмертию и медицине.

Если во время сближения или уже начавшегося абордажа ещё одно и более плавсредство хочет принять участие в боевом взаимодействии, то им необходимо

использовать крюк и далее действовать согласно правилам абордажа. Нового участника абордажа нельзя атаковать или совершать другие игротехнические действия, пока он не закончит маневр (установит свое плавсредство). Если команды двух и более плавсредств уже вступили в боевое взаимодействие и им на сближение идёт ещё одно и более плавсредство, то бой для них не прекращается. Новые участники могут установить свою модель плавсредства на свое усмотрение, к борту или корме других плавсредств (на расстоянии 1 м.). После того как модель плавсредства опущена на землю, новые участники объявляют о своей готовности и могут вступить в боевое взаимодействие.

4. Потопление плавсредств. Подрыв зданий.

Чтобы потопить плавсредство или взорвать здание, необходим порох. Порох покупается у торговца на Санпитере и стоит много денег. Моделируется порох красной лентой с прикрепленным к ней чипом. Порох не является товаром или грузом и может переноситься в сумке как и любая игровая вещь.

Чтобы на воде потопить плавсредство с помощью пороха, необходимо привязать ленту к оснастке на видное место, медленно посчитать до 10, после чего плавсредство считается затонувшим. Сделать это во время боя нельзя, при этом на плавсредстве не должно быть живых (тяжелое ранение - всё ещё живой). То есть либо вообще никого, корабль пустой, либо все убиты.

После успешного затопления владельцы плавсредства могут его унести на верфь Санпитера. Если владельцев нет, то необходимо сообщить ближайшему мастеру о затоплении (название плавсредства, время и место).

Чтобы потопить с помощью пороха пришвартованное плавсредство, необходимо привязать ленту к оснастке на видное место, медленно посчитать до 10, после чего плавсредство считается затонувшим. Сделать это во время боя нельзя, при этом на плавсредстве не должно быть живых (тяжелое ранение - всё ещё живой). То есть либо вообще никого, корабль пустой, либо все убиты. Наличие или отсутствие на плавсредстве мачты не защищает от подрыва.

Необходимо присутствие мастера, который зафиксирует подрыв плавсредства и снимет с него сертификат. После чего плавсредство превращается в грудку материала, на котором нельзя плавать. После успешного подрыва владельцы плавсредства должны снять мачту и могут его унести на верфь Санпитера. Если владельцев нет, то необходимо сообщить ближайшему мастеру о затоплении (название плавсредства, время и место).

Подрыв зданий порохом. Чтобы взорвать здание, ворота или производственную базу, необходимо присутствие мастера. Лента крепится на объект, отсчитывается 10 секунд и постройка считается разрушенной (мастер снимает сертификат). После того как лента привязана и начался отсчет, прервать этот процесс нельзя. Если в постройке находились игроки и до момента взрыва они не вышли, то все считаются умершим и не подлежат обыску. Товары, сырье, прочие ценные игровые предметы, находящиеся в здании, считаются уничтоженными и должны быть переданы мастеру.

Снять прикрепленную ленту пороха может только представитель МГ. Игрокам снимать ленту запрещено. Если вы обнаружили привязанную ленту на своем

плавсредстве, здании и т.п., обратитесь к ближайшему мастеру, он расскажет вам, что делать дальше.

5. Допуск оружия.

Исходя из сеттинга игры крайне рекомендуется саблеобразное и прочее с развитой гардой, а также топоры, кинжалы. Но не запрещаются простые модели европейского оружия. Откровенное фэнтези оружие не приветствуется. Тямбары и подобное индивидуально допускаются только для мистических тварей. Советуем согласовать свое оружие с МГ до заезда на полигон.

Всё оружие, которое не описано в этих правилах, считается экзотическим и должно проходить согласование с МГ. Не забывайте о соответствии оружия вашей роли.

5.1. Оружие ближнего боя.

Критерии допуска протектированного оружия (в дальнейшем будем называть ПО):

5.1.1. Клинковое.

Длина не более 120 см.

Оружие, внешне имитирующее холодное оружие.

1. К применению допускается исключительно оружие, изготовленное из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключенного в толстый кожух из лёгкого и прочного эластичного пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху реалистично окрашенным эластичным покрытием. Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично.

2. Протектированность. Боевая часть должна быть полностью покрыта ЭП. На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность. Рекомендуемая максимальная твердость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия – 30А по Шору.

3. Вес. Максимальный вес оружия в соотношении с его длиной – 800 граммов на метр длины. Общий вес оружия не должен превышать 2000 граммов.

5.1.2. Инерционное оружие

(топоры, молоты и прочее оружие, в котором центр тяжести смещён к боевой части оружия).

Для стержня в древке инерционного оружия необходимо использовать менее гибкие стержни, нежели в клинках. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены.

Толщина протектированного покрытия на ударных частях оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях и т.д.) должна быть не менее 20 мм. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия топоров и т.д.), протектированный слой должен быть не менее 5 мм.

Всё протектированное покрытие должно быть плотно прикреплено к стержню.

Ударная часть инерционного оружия должна быть мягкой и легкой.

Вариации цепных модификаций инерционного оружия: кистеней, цепных моргенштернов и цепов – цепь также должна быть мягкой. Максимальная длина инерционного оружия: не более 120 см

5.1.3. Ножи/кинжалы.

Длина не более 40 см. Внешне не должны выглядеть как современные аналоги.

Те же требования, что и к клинковому оружию.

КОЛОТЬ НЕЛЬЗЯ!

5.2. Макеты огнестрельного оружия

Мушкеты, пистолы. По форме близкие к историческим аналогам.

Калибр – 20-25 мм. Тип боеприпаса - войлочные пыжи, пенополиуретановые пули.

Капсюли жевело, кв 209, кв 21, кв 22, сх1000, светозвумовой патрон гром 5,6 мм. Для мушкетов – кроме вышеперечисленных стройпатроны д2, д3, к2, к3 и Хилти желтый (и слабее).

Многочарядные изделия по персональному согласованию с мастером по боевым взаимодействиям.

Ручные бомбарды и прочие ручные артиллерийские орудия, работающие на принципе взрыва петард или капсюлей, запрещены.

5.2.1 Допуск метательного оружия. Луки, арбалеты.

Допускаются только луки и арбалеты.

Максимально возможное натяжение лука 14 кг на длину стрелы владельца.

Максимально возможное натяжение арбалета 16 кг.

Не допускаются спортивные луки, луки с “окном” и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки современных конструкций. В том числе недопустимо наличие брендовых надписей, символов на плечах лука. Они должны быть удалены или скрыты. Откровенно современные элементы отделки плеч или рукоятки должны быть скрыты или декорированы.

Арбалеты допускаются только визуально соответствующие историческим образцам. Блоки и прочие усилители не допускаются.

Стрелы

Стрелы должны иметь на конце мягкий гуманизатор диаметром не менее 5 см, древко не должно прощупываться через гуманизатор после нескольких пробных выстрелов в дерево (производятся мастером по владельцу при необходимости). Гуманизатор должен быть крепко закреплен на древке и не должен сниматься даже с усилием. Тестируется при допуске.

Наличие оперения обязательно. Древко стрелы не должно иметь ярких современных картинок, надписей и прочего. Материал древка не оговаривается, но на нем не должно быть физических повреждений, трещин и сколов.

Рекомендуем маркировать свои стрелы. Допускается яркое оперение, но лучше согласовать с мастером по боевке.

5.2.3. Имитация ручных бомбард/мортир.

Обязателен предварительный допуск у мастеров, до игры.

Основной принцип.

Используется система Nerf. Либо пневматический, либо другой схожий принцип запуска снаряда. Кастомизация системы запуска строго запрещена, только стоковый вариант. Должен использоваться принцип 1 взвод - 1 выстрел. Никакой автоматике при стрельбе.

Внешний вид. Внешне оружие должно хотя бы отдаленно, частично напоминать исторические аналоги. Обязательно необходим декор в виде покраски корпуса, добавления элементов из мягких материалов. Стоковые модели без декора не будут допущены. Если покрас выполнен на полигоне и краска ещё не высохла, оружие не будет допущено, пока краска не высохнет. В любом случае спросите мастеров прежде чем покупать и декорировать ту или иную модель.

Снаряды.

Крупные снаряды диаметром от 5 см. Должны быть выполнены из мягких материалов без твердых выступающих элементов. Желательно стоковые. Возможны крафтовые решения, но лучше согласуйте с мастерами. Если пушка стреляет теннисными мячами, то рекомендуется заменить их на полимерные аналоги, которые являются более мягкими. Если такой возможности нет, то мячи допускаются, но обязателен их декор. Стоковые теннисные мячи не будут допущены.

Обязателен покрас снаряда под имитацию металла, дерева и т.п., допускаются непрокрашенные яркие элементы для лучшего поиска снарядов в траве.

6. Доспехи

Доспех на данной игре может быть выполнен из любого материала и должен быть внешне похож на доспех. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие. Мастера вправе не допустить те или иные элементы доспехов без объяснения причин. В случае недопуска данный элемент должен быть убран из игрового пространства и не использоваться. Если игрок не выполнит данные требования, то он будет удален с игры.

Согласно сеттингу игры и видению мастерской группы, по стилю допускаются доспехи, имеющие аналоги на Европу периода 16-18 веков. Никто не говорит о чёткой реконструкции. Именно стилизация, пусть даже и отдаленная. Фентезийные доспехи, имеющие отсылку к другому сеттингу, не допускаются, лучше предварительно согласовать доспех с МГ. В том числе допускается и азиатское направление, но это тоже лучше согласовать с МГ.

В броне нельзя плавать без плавсредства. Подробнее в разделе “Плавание в море без плавсредства”.

6.1. Доспешные хиты:

Считаются совокупно количеству элементов на владельце.

Для конечностей отдельными элементами считаются: защита плеч, локтей, предплечий, бедер, колен, голеней, сабботоны и их аналоги.

Элемент защиты конечностей всегда парный (наруч на одну руку не считается).

УРОВНИ БРОНИ

Легкая броня (+1НР). Защита корпуса. Нагрудник. Со спиной или без.

Средняя броня (+2НР). Защита корпуса со спиной + наручи и поножи (либо защита суставов, локти, колени).

Тяжелая броня (+3НР). Броня покрывает большую часть тела и присутствуют все элементы брони (на каждом участке тела присутствует элемент доспеха) + шлем.

Доспешные хиты не записываются в паспорт. Их количество определяется совокупностью элементов на владельце.

Хиты брони и нательные суммируются. Сначала снимаются доспешные хиты, потом нательные. Восстанавливаются лечением только нательные хиты. Доспешные восстанавливаются сами через 5 минут после окончания боевого взаимодействия. Пример: у вас 3 хита в сумме, по вам нанесли 1 удар, на этом боевое взаимодействие закончилось, лечиться не надо. Но если с вас сняли 2 хита, то вы попадете в состояние лёгкого ранения и далее смотрите правила, где описан этот эффект.

Медицина

Общее.

Нательных хитов базово 2. Но возможны исключения, при наличии прописывается в паспорте игрока

Хиты ниже 0 не падают.

Отдельного класса медик для игроков - нет. Лечить ранения может любой персонаж с помощью микстуры либо перевязочного материал (смотри ниже). Но никто не запрещает назначить медиком кого-нибудь из членов команды.

Лечение во время абордажа невозможно.

На игре вы можете встретить альтернативные механики лечения.

Состояния.

Лёгкое ранение. Состояние больше 0 хитов, но меньше максимума. Ограничений не накладывает, пока не началось лечение. Но если не лечить, через 15 минут пациент впадает в состояние тяжелого ранения. Отсчет времени прекращается, как только начинается лечение.

Тяжелое ранение. Состояние 0 хитов. Игрок не может самостоятельно передвигаться (только с помощью кого-то), громко говорить (только шепотом), плавать в воде, совершать активные игровые взаимодействия. Если в состоянии тяжелого ранения игрок почему-то произвел активные действия, то персонаж умирает мгновенно. Не может сопротивляться взаимодействиям (перенос, связывание и т. п.). Тяжелораненые не могут носить плавсредство, но занимают место как груз.

Если в течение 15 минут лечение не началось, то персонаж отправляется в мертвятик.

Лечение происходит двумя способами:

1. **Микстура** (выглядит как чип с соответствующей картинкой и надписью). 1 микстура восстанавливает 1 хит. При использовании чип рвётся. Срабатывает в течение 1 минуты. В течение одной минуты с момента использования микстуры раненый персонаж должен находиться в состоянии покоя, после чего он считается исцеленным. Если игрок начал активные действия, не выждав положенную минуту, процесс лечения считается прерванным, а микстуры потраченными в пустую. Микстуру можно купить или добыть в процессе игры.

2. **Перевязка.** Перевязочный материал представляет из себя полоску ткани, желательно натуральной (можно использовать медицинский бинт, нетканку использовать нельзя) шириной 3-5 см. и длиной достаточной для обматывания (не прикладывания) места ранения хотя бы в один слой и фиксации повязки.

Только после обматывания и закрепления перевязочного материала начинается отсчет времени лечения.

Для лечения необходимо перевязать место ранения (если легкое ранение, то одна повязка, если тяжелое, то 2 повязки), голову перевязывать нельзя ни при каких

обстоятельствах. Пациент должен находиться в покое (сидеть, лежать) и не совершать никаких активных действий, независимо от степени тяжести ранения. Если во время лечения активные действия начнутся (независимо от степени исцеляемого ранения), то пациент умирает (раны открылись, умер от кровотечения). Время покоя начинается с окончания перевязки. С начала лечения игроку рекомендуется не выходить из роли, изображать страдания и боль, при перевязке место ранения можно полить ромом (естественно, не настоящим) или другим якобы крепким алкогольным напитком (можно просто обозначить, что полили).

После окончания лечения перевязочный материал должен быть снят и его можно использовать повторно. Следите за состоянием перевязочного материала, если он уже превратился в жгут, то не следует его использовать. Если мастера увидят активно действующего игрока в перевязке, то он отправится в мертвятник. Перевязочным материалом игроки обеспечивают себя самостоятельно.

Ускорить время лечения можно микстурами, и тогда работают правила по микстурам. И на игре вам могут встретиться другие способы ускорения лечения.

Легкое ранение. Можно перевязать себя самостоятельно или получить помощь от другого игрока. Нужна 1 повязка на место ранения. Время покоя **15 минут**.

Тяжелое ранение. Самому себя перевязывать нельзя. Перевязать может только другой игрок. Нужно 2 повязки на разные места ранения. Время покоя **25 минут**.

Во время игрового процесса с вами может случиться всякое “веселое” - проклятия, болезни, похмелье. Но они микстурами и повязками не лечатся. Ищите способы избавления от подобных напастей в процессе игры.

Прочие игровые взаимодействия.

Общее.

Все допустимые игровые взаимодействия описаны в правилах, в том числе и в этом блоке. Если что-то не описано - значит, этого делать нельзя. Нельзя физически воздействовать на других игроков, кроме случаев, описанных в правилах, вырывать у них из рук игровые ценности, удерживать силой и т.п..

Отчуждение игровых ценностей может производиться только способами, описанными в правилах. К этим способам относятся: обыск, добровольная передача.

Механика воровства отсутствует. Игровые ценности, которые персонаж держит в руках, хранит в сумках или карманах, можно получить только с помощью обыска или добровольной передачи. Игровые ценности, которые игрок положил рядом с собой, оставил на столе, на земле, повесил на куст и тому подобное подбираемы. Проникновение и обыск в закрытых игровых помещениях (помещения, у которых наличествует дверь) проводится только в присутствии мастера.

Оглушение.

Обычное оглушение - моделируется легким, но ощутимым касанием небоевой частью оружия между лопаток со словом «Оглушен» (так, чтобы жертва услышала, можно

шепотом). Обычное оглушение нельзя применить к цели в шлеме. Не применяется в боевой обстановке.

Эффект: состояние “Оглушен”. Цель аккуратно ложится (или садится по своему желанию) на землю и считается находящейся без сознания. Данное состояние длится 5 минут (считаем про себя до 300).

Время бессознательного состояния не может быть сокращено. После окончания Оглушения персонаж еще 5 минут имитирует головную боль. Повторное оглушение в этот период дополнительно снимает 1 хит (далее см. правила по медицине).

Оглушенный не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания. Бессознательное тело может быть транспортировано по правилам переноса персонажа, можно обыскать, добить. Игрок не должен сопротивляться.

Сдача.

Любой игрок в случае наступления боевой ситуации имеет право не участвовать в боевом взаимодействии и сдаться.

Для этого ему необходимо поднять руку вверх, а если он вооружен, то взять оружие за боевую часть, и громко сказать “Сдаюсь!”. После этого он должен присесть на одно колено (если позволяет ландшафт) в стороне от места боевого взаимодействия.

Игрока, который сдался, нельзя атаковать. Но если есть необходимость убить такого игрока, то должно произойти добивание, при этом количество его хитов игнорируется.

Сдавшийся игрок не имеет права вступать в боевое взаимодействие до окончания текущего боевого взаимодействия. Также до конца текущего боевого взаимодействия ему нельзя передвигаться или помогать другим игрокам.

Сдавшийся игрок не может сопротивляться обыску и связыванию.

Добивание.

Для убийства тяжело раненого или сдавшегося, оглушенного персонажа необходимо обозначить нанесение удара в поражаемую зону и сказать «Добиваю» (так, чтобы жертва слышала). После этого персонаж умирает. С добитого должен быть сорван браслет жизни (добивающий может забрать сорванный браслет себе).

Обыск.

При обыске тот, кто обыскивает, должен указать место или объект обыска (карман левый, карман правый, кошелек и т.д.). Тот, кого обыскивают, выкладывает все игровые вещи, которые у него есть в указанном месте/местах.

Игроку запрещается ношение игровых предметов вне явных внешних элементов костюма, заметных карманов, сумок (уважаемые игроки, пожалуйста, озаботьтесь нужными предметами гардероба - сумками, подсумками, внешними карманами, поясными мешочками и т.д.).

Внимание! Хранение/ношение игровых ценностей допускается только в специальных элементах костюма, обозначенных выше, либо других согласованных с мастерами игровых местах хранения. Спрятать “под камушком” или в неигровой зоне нельзя.

При обыске персонаж отдаёт все побираемые игровые предметы. К непобираемым относятся паспорт игрока, личное оружие, элементы костюма и зачипованные игровые вещи с пометкой “не побираемо”. Называть разом несколько мест нельзя, только по

очереди (нельзя заявить “Выкладывай все, что есть”; нужно обыскивать возможные места хранения ценностей по одному “Что у тебя в левом кармане (показывает); что у тебя в сумке (показывает) и т.д.).

Персонажи в состояниях “Сдался”, “Пленен”, “Оглушен”, “Тяжело ранен”, “Мертв” не могут сопротивляться обыску. В остальных случаях обыск проходит только добровольно.

Пленение.

Взять в плен можно игрока, который добровольно согласился, сдался, оглушен, либо находится в состоянии тяжелого ранения. Пленный должен быть связан или закован в кандалы. Пленный не может сопротивляться и должен выполнять все указанные ему действия. Пленный не может участвовать в переноске модели плавсредства, но занимает место как пассажир.

Стоит понимать, что если происходят оскорбления и унижения пленного, то они должны быть выполнены таким образом, чтобы не оскорблять реального игрока, который скрывается за личиной персонажа. Помним, что все мы люди и все мы хотим к себе уважительного отношения.

Как только пленный появляется в локации (его привезли или пленили уже в локации), о нём нужно уведомить регионального мастера или другого представителя МГ. Если с пленным не взаимодействуют более 30 минут (производят игротехнические действия, просто общаются), то он вправе уйти в мертвятник, предварительно надев белый хайратник и вернув владельцу веревку или кандалы.

Если пленный находится в тюрьме, то с ним тоже нужно взаимодействовать, иначе через 30 минут он уходит в мертвятник.

Время пленения, как и рабства, не ограничивается, если с пленным происходит взаимодействие, плавание тоже считается взаимодействием. Прерваться пленение может только на время сна и удовлетворение естественных потребностей. Игрок, который сам отказывается играть в плен и срывает браслет, считается самоубийцей и теряет своего персонажа (подробнее в правилах по посмертию).

Связывание.

Моделируется аккуратным не тугим связыванием конечностей веревкой без завязывания глухих узлов (чтобы по жизни в случае форс-мажора человек мог снять веревку сам). Игроку нельзя причинять физические неудобства (боль).

Со связанными руками невозможно применять оружие для боевых взаимодействий, использовать микстуры; со связанными ногами невозможно ходить. Наличие кляпа и невозможности говорить обозначается отдельно (моделируется повязкой из ткани на нижнюю часть лица, закрывать полностью рот не требуется - соблюдаем правила гигиены).

Освободиться персонаж может с чьей-либо помощью сразу (без отсчета).

Самостоятельно («перерезав» веревки игровым клинковым оружием): моделируется перетиранием верёвки о клинок и счетом вслух (можно шепотом) от 1000 до 1100 (тысяча один, тысяча два, ..., тысяча сто)). По окончанию счета веревки считаются перерезанными, если пленнику никто не мешает. В противном случае моделирование “перерезания” и отсчет начинаются заново.

Связанный игрок не может плавать. Если он попал в воду, то должен отойти от места падения (плавсредство или берег), а также ближайшей суши или плавсредства на 10 шагов, далее в течение 10 секунд отыгрывать утопление, после чего сразу отправляется в мертвятник. Спасти связанного, оказавшегося в воде, нельзя.

Заковывание в кандалы.

Кандалы могут быть изготовлены из любого материала. Главное - чтобы они были похожи на исторические аналоги, полностью закрывались на запястьях (не пережимая их) и по жизни их легко было снять. Не должно быть острых элементов или выступающих частей, о которые можно пораниться, повредить костюм или оружие. Все кандалы проходят допуск у МГ (не чипуются). Если МГ не допустило ту или иную модель кандалов, то их использование на игре запрещено. Советуем до игры согласовать кандалы с МГ.

На закованного накладываются те же ограничения что и на связанного, но он может работать (подробнее см. рабство).

Освободиться закованный может самостоятельно, сбив кандалы выстрелом из пистолета (не забываем о времени, когда разрешено использование макетов огнестрельного оружия). Либо его может освободить любой не плененный персонаж, сняв с него кандалы. После снятия кандалы желательно вернуть владельцу. Если в силу игровых или других обстоятельств вернуть владельцу не представляется возможным, то их следует передать ближайшему представителю МГ с указанием локации и игрока, который вас заковал.

Закованные плавать не могут, так же как и связанные.

Использование колодок и т.п. оговаривается с МГ отдельно.

Рабство.

Раб - это пленный игрок, закованный в кандалы. Раб должен быть здоров. Раб может выполнять работы, может быть продан или обменян. Раба может освободить только свободный (не закованный или связанный) игрок. Раб не может убежать, но раба могут увести. Если с рабом не взаимодействовать более 30 минут, то раб вправе уйти в мертвятник.

Если вы хотите, чтобы раб работал, то следует его привести на производственную базу, где раб должен выполнить производство 3 единиц сырья или товара. После этого раб вправе отправиться в мертвятник, где ему скажут, что делать дальше.

Жестокое обращение с рабами не приветствуется МГ.

Тюрьма.

Тюрьмой считается клетка из дерева или другого материала, высотой 2 метра и площадью не менее 1 квадратного метра на 1 заключенного с обязательным наличием двери или ворот. У тюрьмы должна быть крыша, защищающая от непогоды. Плененный не имеет права покинуть тюрьму, пока в радиусе 2х метров от входа присутствует охранник. Если плененный не связан/закован, то он может самостоятельно открыть ворота/дверь тюрьмы для побега в случае отсутствия охраны. Также любой желающий может открыть ворота тюрьмы снаружи, чтобы пленный мог сбежать.

Перенос персонажа.

Неспособного двигаться самостоятельно по тем или иным причинам персонажа может переносить другой персонаж. Неспособный двигаться закидывает руку на плечо переносящему, оба идут медленным шагом. Персонажи в состояниях “Пленен”, “Оглушен”, “Тяжело Ранен”, “Мертв” не могут сопротивляться переносу, в остальных случаях перенос проходит только добровольно. Если персонаж против переноса и при этом не находится в вышеуказанных состояниях (“Пленен”, “Оглушен”, “Тяжелоранен”, “Мертв”), то перетаскивать его, используя физическую силу по реалу, запрещено.

Пытки.

Пытками могут пользоваться все.

Выпытывать информацию вы можете традиционным способом (физические пытки), а также другими нетрадиционными способами.

Физические пытки.

Пытки должны проводиться минимум двумя персонажами.

Персонаж-жертва должна быть игротехнически связана, либо зафиксирована иными методами, а также должна находиться в сознании.

Пытки производятся моделированием нанесения увечья или ран жертве одним пытающим, после чего второй пытающий задает 3 вопроса. Вопрос может быть один и тот же, но важно изменять формулировку. На один из вопросов жертва обязана ответить правду.

Каждое пыточное действие снимает у жертвы 1 хит. Когда жертва доходит до состояния тяжелого ранения, она вправе отыграть потерю сознания по правилам Оглушения. Также жертва в состоянии тяжелого ранения может искаженно или обрывочно отвечать на вопросы.

Любое пыточное действие после получения персонажем-жертвой тяжёлого ранения считается добиванием и приводит к смерти. При этом жертва вправе не отвечать ни на один вопрос после добивания.

Допускается лечение жертвы в соответствии с правилами по медицине.

ВАЖНО, что игровая симуляция пыток производятся игроками по обоюдному согласию. Если по каким-то объективным причинам вы жертва и не можете участвовать в пытках, то вы вправе отказаться, но должны будете ответить честно на 3 вопроса.

Конечно, не забываем об отыгрыше. Крики, вопли (в рамках разумного), просьбы помочь и спасти (может, вас и правда спасут). Но отдавайте себе отчет в происходящем и не переходите черту.

Мистические и прочие способы добычи информации.

Амулеты, зелья и т.п. - их механика описывается в сертификате. В случае возникновения вопросов или недопониманий обращайтесь к ближайшему мастеру.

Мистическое воздействие игротехническими персонажами. Слушайте, что они вам говорят, и верьте им.

Кулуарные убийства.

Кулуарных убийств нет. Просто нет, совсем нет, никак нет.

Секс.

На игре могут присутствовать несовершеннолетние, поэтому никаких игромеханик секса нет. Если уже вам сильно надо, обратитесь к ближайшему представителю МГ или в бордель (18+), они вам всё расскажут и всему научат.

Драки.

Кабацкие, бытовые драки и прочие выяснения отношений с помощью кулаков целиком отдаются на отыгрыш участникам. Хиты во время таких взаимодействий не снимаются. Использование в драке холодного или огнестрельного оружия происходит по боевым правилам. Возможно перехватывание холодного оружия за гарду или удержание кисти противника, в которой находится оружие. Но о таких вещах игроки договариваются сами. Главное - не поломать вещи и друг друга)

При выражении бурных эмоций используйте выражения, соответствующие эпохе и вашему социальному положению. По возможности – колоритно сквернословьте на родном языке персонажа.

Глобальные процессы.

На игре могут происходить процессы, влияющие целиком на весь игровой мир. О них вы узнаете на самой игре и вам о них сообщат мастера. На некоторые процессы можно будет повлиять, а на некоторые нет.

Примером такого процесса может быть шторм, во время которого плавсредства не могут выйти в море, а если выйдут, то с вероятностью 99% затонут. А тем плавсредствам, которые застиг шторм в море, будет даваться ограниченное количество времени, чтобы они смогли спастись в ближайшем порту. Ещё одним примером может являться штиль, во время которого все плавсредства, независимо от загруженности, передвигаются только шагом.

Такие процессы проходят ограниченное количество времени и о них можно будет узнать заранее во время игры.

Взаимодействия с игротехническими персонажами.

На игре будут присутствовать игротехнические персонажи (далее игротехи). Это могут быть как мастера, отыгрывающие игротехнические роли, так и персонажи, имеющие особые полномочия от мастеров. Все игротехи, так же как и мастера, будут представлены на открывающем параде. Их основные функции и возможности будут донесены там же. Действия игротехов подчиняются внутренним закрытым правилам.

Боевые взаимодействия с игротехами происходят по общим правилам. Атаковать можно любого игротеха, но вот о том, какие последствия вас ждут, вы узнаете после.

Если вы видите игротеха с белым саваном (полупрозрачной тканью на голове), то он считается невидимым и пока он не начнет взаимодействие, вы не можете с ним взаимодействовать.

Игротехи - мистические твари могут передвигаться по воде и под водой без плавсредств.

У игротехов - мистических тварей есть ряд умений, которые доступны только им, и пользоваться они ими могут в любых ситуациях. Например оглушение, подчинение или захват с удержанием. Если игротех начал с вами физически взаимодействовать, не следует сопротивляться или применять физическую силу. Нужно выполнять всё, что игротех вам говорит в момент такого взаимодействия. Если вы считаете, что действия игротеха неправомерны, пожалуйста, не устраивайте скандал, а обратитесь к мастеру.

Деньги

На жемчужном архипелаге в ходу золотые, серебряные и медные монеты, моделируемые игровой валютой установленного образца. Стоимость золотой монеты равна 5 серебряным, стоимость серебряной монеты равна 5 медным. Эти монеты являются основной игровой валютой.

Ценные бумаги острова Санпитер.

Ценные бумаги острова Санпитер. Право собственности, долговые расписки, которые можно выкупить и выбивать долги.

Также существуют векселя разной стоимости, которые можно обналичить у ростовщика за определённый процент. Векселя именные. На архипелаге в ходу векселя, выпущенные казначействами Англии, Франции, Испании. Самыми ценными считаются векселя ростовщического дома Санпитера.

Ценные бумаги изготавливаются МГ, но допускается изготовление игроками. Опасайтесь подделок.

Где взять деньги.

Ограниченное количество денег выдается на старте. Деньги можно найти в кладах, если вам, конечно, повезет. Всегда можно попробовать отнять деньги у ближнего или заняться пиратством. Но всё же честные и не очень люди занимаются торговлей или наёмным трудом. Можно наняться в команду корабля, охрану или работать на производстве. При наличии своего корабля всегда можно заняться перевозкой товаров и сырья. Можно исследовать острова в поисках редких птиц, растений, ресурсов. Но будьте осторожны, некоторые острова могут быть обитаемы и жители этих островов не будут рады гостям. Ещё можно следить за изменением цен, спросом на разные товары, внезапно может быть спрос на большое количество того или иного товара, что позволит заработать кругленькую сумму. Ну а если грабить некого, а к труду у вас не лежит душа, всегда можно взять кого-нибудь в плен и продать в рабство на Санпитере. Люди тоже ресурс. А ещё можно стать охотником за головами или охотиться за ужасными морскими тварями.

Торговый дом Санпитер за хорошие деньги может покупать не только отдельные ресурсы, но и определенные наборы, спрос на которые будет вывешиваться на доске объявлений.

На что потратить деньги.

Честно и не очень честно заработанные деньги можно потратить, кроме очевидных вещей, на дальнейшее развитие себя и своего плавсредства (см. блок правил по бафам). А также на покупку карт, важной информации, а ещё вы можете купить себе раба или выкупить из рабства своего товарища. Деньги ещё пригодятся на похороны, а также защиту от мистических сил. А ещё можно красиво себя украсить.

Возможны всякие драгоценные камни и артефакты, они ценны, но расплатиться ими напрямую на Санпитере скорее всего будет нельзя.

Опасайтесь подделок. Фальшивые деньги тоже будут, и отличить их от настоящих можно только в торговом доме Санпитера.

Сырье и товары.

На ПРИ "Тайны архипелага" присутствуют 6 видов макроресурсов. Три из них - сырьевые, три - товары, вырабатываемые из этого сырья.

Добыть сырьё или его переработать можно только на острове Перла негра. Это игротехническая локация под действием мистических сил. Чтобы туда попасть, необходимо соблюдать определенные условия. На острове игроками имитируется та или иная деятельность с целью добычи или производства ресурсов.

Сырье можно переработать, изготовив из него товары: изделия из металла, изделия из древесины, оснастка. 1 единица сырья перерабатывается в 1 единицу товара. На острове можно организовать переработку как своего сырья, так и чужого. Вы можете купить сырье на острове Санпитер или у других игроков. Вы можете скооперироваться и устроить полноценное производство с добычей и переработкой.

Груз или товар переносится только 2 людьми. Если груз или товар переносит 1 человек, то он впадает в состояние тяжелого ранения: надорвался.

Игроки могут организовать у себя ресурсные точки по добыче сырья и мануфактуры по их переработке, но только в процессе игры.

Производственные базы/ мануфактуры. Макроэкономика.

Производственные базы для заготовки сырья.

1. Плантация. Здесь производится сельскохозяйственное сырье. Задача игроков - вязать снопы из окружающей растительности. Толщина снопа в месте связывания должна быть не менее 10 см. Далее снопы связываются по 3 и это равняется 1 единице товара. На эту связку из трёх снопов мастер крепит чип. Количество людей, задействованных в процессе производства, не ограничивается. Инструмент выдается МГ, но вы можете заранее озаботиться подходящим инструментом.

2. Лесозаготовка. Здесь производится заготовка древесины. Работники распиливают деревья на поленья длиной не менее 50 см ручной пилой на козлах. Ствол дерева предоставляется МГ, остальное изготавливается игроками. Из трёх поленьев формируется связка, равная 1 единице древесины. Далее на нее крепится чип. Количество людей, задействованных в процессе производства, не ограничивается. Инструмент выдается МГ, но вы можете заранее озаботиться подходящим инструментом.

3. Рудник. Работники имитируют добычу руды. Бусины + песок в емкости. Из емкости с песком работник должен собрать определенное количество бусинок в связку. Количество и виды бусин узнаете на месте. 5 связок = 1 единице сырья. Далее связка складывается в мешок (предоставим), завязывается и на мешок крепится чип. Мешок нельзя развязывать и менять количество изделий внутри. Количество людей, задействованных в процессе производства, не ограничивается. Советуем заранее озаботиться терпением и усидчивостью.

Производственные базы для изготовления товаров.

4. Такелажный цех. Здесь из сырья, выращенного на плантации, изготавливают оснастку.

Работники имитируют изготовление канатов. Из растительности, предварительно собранной в снопы, плетут веревку. Способ плетения - на усмотрение игроков. МГ рекомендует плетение косички в 3. Вережка должна быть длиной не менее 2 метров. Далее веревка сматывается в бухту и на нее крепится чип, 2 метра веревки = 1 единице товара.

Количество людей, задействованных в процессе производства, не ограничивается. Советуем заранее научиться плести.

5. Лесопилка. Здесь из древесины изготавливают пиломатериал. Игроки рубят поленья топором на дрова, минимум на 4 части. После чего формируют вязанку дров не менее 12 штук в вязанке. Затем на вязанку вешается чип. Мастер при чиповке вправе увеличить количество дров в вязанке, если считает, что они слишком тонкие. 1 вязанка = 1 единице товара. Количество людей, задействованных в процессе производства, не ограничивается. Инструмент выдается МГ, но вы можете заранее озаботиться подходящим инструментом.

6. Литейная мастерская. Здесь из руды изготавливают металл. Сырье в виде бусин меняется у мастера на сахар и форму. Далее вам необходимо плавить сахар и отливать его в форму. Определенное количество отлитых изделий = 1 единице товара. Количество изделий узнаете на полигоне. Отлитые изделия складываются в мешок, после чего на него крепится чип. Мешок нельзя развязывать и менять количество изделий внутри. Количество людей, задействованных в процессе производства, не ограничивается. Советуем заранее озаботиться нужным инструментом и соблюдать технику безопасности.

Все вышеописанные механики работают по факту выполнения действия. Вы что-то делаете, получаете результат, показываете мастеру, получаете чип на ваше изделие. Эти процессы должны проходить только в дневное игровое время.

Для создания производственной базы/ мануфактуры необходим чертеж, который покупается на Санпитере. Там указано, чего и сколько нужно для её создания. Помимо чертежа и ресурсов необходим подготовленный участок суши, инструменты и оборудование. Советуем заранее обсудить с МГ все возникающие вопросы.

Продать сырье и товары можно на острове Санпитер. Цена товара или сырья может меняться со временем исходя из спроса и предложения. То есть если один вид товара или сырья продается торговцу в большом количестве, то цена на него падает со временем. То же и с покупкой, если у торговца активно покупают один вид товара или сырья, то цена на него растет. Учитывайте это, когда будете заниматься изготовлением сырья и товаров. Никто не запрещает вам также торговать между собой. Цена определяется игроками самостоятельно.

Микроэкономические ресурсы и товары.

Как известно, в старый свет ввозились редкие и диковинные вещи из колоний, и для некоторых мореплавателей это было хорошим источником дохода. Поэтому на игре будут присутствовать ресурсы и товары, которые не подчиняются основным правилам по транспортировке и не имеют ограничений по переносимому за раз количеству и могут переноситься одним человеком.

Микроэкономические ресурсы и товары могут служить для создания улучшений или получения эффектов, выполнения квестов или продажи.

Все ресурсы будут прочипованы.

Основные микроэкономические ресурсы и товары:

Экзотические птицы. Могут быть найдены на островах архипелага. Моделируется фигуркой птицы 10-15 см. Для того, чтобы найденная птица стала ресурсом, она должна быть помещена в клетку. (1 птица в 1 клетку) Клетка делается игроками из подручных материалов, так чтобы птица могла свободно находиться в ней. Только птица в клетке будет куплена торговым домом Санпитер.

Редкие фрукты. Могут быть найдены на островах архипелага. Моделируются фруктами из полимерных материалов. Могут служить компонентам для настоек или быть проданы в торговом доме Санпитера.

Таинственные грибы. Могут быть найдены на островах архипелага. Как они моделируются вы поймете сами если их найдёте. Могут служить компонентом для настоек или быть проданы в торговом доме Санпитера.

Части морских монстров (щупальце, клешня, голова-рыба). Моделируется сертификатом. Добываются с мистических тварей определенных видов и при определенных условиях.

Драгоценные металлы. Могут быть найдены на островах архипелага. Как они моделируются, вы увидите при чиповке.

Могут быть дополнительно переработаны в ювелирной мастерской. Украшения купят за хорошие деньги в торговом доме Санпитера. Ювелирную мастерскую ищите на острове Санпитер.

Гончарная глина. Может быть найдена на островах архипелага. Как она моделируется, увидите при чиповке.

Имеет низкую ценность сама по себе. Может быть переработана в гончарное изделие. Процесс переработки заключается в физическом вылепливании некого изделия. Дополнительных условий переработка не требует.

Рабство.

Механика рабства описана в разделе “игровые механики”.

Раба можно использовать на производствах. Раб должен изготовить 3 единицы сырья или товара. Если раб начал изготовление, то должен закончить работу, нельзя сделать 2 из 3 единиц и взаимодействовать с рабом дальше, при этом допустимо, чтобы

раб изготавливал разные товары и сырье, но в сумме не больше 3 единиц. Как только раб выполнит свою работу, он отправляется в монастырь на остров Дагон, так как болен, истощен и больше не пригоден для работы. Раб, закончивший работу, надевает белую повязку на голову и движется удобным маршрутом, не взаимодействуя с другими игроками. Дальнейшая судьба игрока будет определена в монастыре.

При привлечении раба к работам нужно понимать, что не каждый человек способен выполнять те или иные работы. Если вам нужно рубить лес, то лучше взять в рабство здорового и физически крепкого, а если вам нужно плести канаты, то тут лучше взять усидчивого раба, владеющего необходимыми навыками.

Правила по мистике

Жемчужный архипелаг полон тайн и загадок. Среди них - удивительные и опасные морские твари, мистические предметы, дающие своим владельцам особые способности, а также люди, знающие о тайнах архипелага чуть больше других, и умеющие применить эти знания на практике.

Общие правила по мистике:

1. В процессе игры на игрока может быть оказано мистическое воздействие. Любое подобное воздействие сопровождается выдачей игроку соответствующего чипа. На чипе описан произведенный эффект/его длительность/прочее. Игрок оставляет чип себе и разрывает после окончания эффекта.

2. Исключение: в случае, если об эффекте вам устно сообщают мастера или игротехи - услышанному верить и действовать в соответствии.

3. В процессе игры игроку могут повязать яркую ленту с мастерской отметкой. Эта лента является специальным маркером и не считается видимой частью антуража. Игрок обязан носить эту ленту на видном месте. Стандартное место привязки - на поясе справа. Взаимодействовать с лентой по игре могут только те персонажи, которые обладают знаниями о смысле данного маркера и работе с ним. В случае выхода в игру новым персонажем лента снимается и передается ближайшему мастеру. Любая дополнительная информация будет сообщена игроку в момент получения ленты.

4. Все предметы, обладающие мистическими свойствами, имеют сертификат с необходимой информацией. Любой предмет с игровым сертификатом может быть потерян/отнят/украден, если в сертификате не сказано обратного.

5. Быть владельцем мистических сил (далее - ВМС) могут только заявившиеся на данную роль игроки. Обучаться владению мистическими силами в процессе игры нельзя.

Правила по артефактам:

Артефактом может являться любой предмет, отмеченный соответствующим сертификатом. Артефакты имеют либо эффект, постоянно действующий на носителя, либо обладают одноразовым эффектом. Артефакты, обладающие одноразовым эффектом, изымаются при срабатывании. Эффекты, которыми могут обладать артефакты постоянного действия, описаны в правилах по эффектам. Свойства одноразовых артефактов будут указаны в их сертификате. Артефакты, обладающие постоянным эффектом, необходимо носить на видном месте, только в этом случае их эффект действует на игрока. В случае если артефакт убран в сумку или спрятан, его эффект не действует на игрока.

Правила по эффектам:

Эффекты можно получить либо с помощью артефактов, либо с помощью особых настоек, изготовить которые можно, найдя соответствующий рецепт. В рецепте указано описание настойки и необходимые для ее изготовления действия. При выполнении указанных в рецепте условий необходимо обратиться к мастеру. Мастер, проверив соблюдение условий рецепта, ставит в паспорт игрока отметку о получении соответствующего эффекта. Рецепты являются одноразовыми. Для создания новой порции настойки необходимо найти новый рецепт.

Эффекты от использованных настоек действуют на персонажа постоянно, до тех пор, пока тот не умрет окончательной смертью. Одинаковые бонусы от настоек не суммируются.

Эффекты от артефактов действуют согласно описанию в сертификате артефакта.

Если на вас накладывают эффект, к которому ваш персонаж иммунен, нужно громко произнести “Иммунитет”.

Список доступных эффектов:

Эффект	Пояснение
+1 хит permanently	Дополнительный хит считается нателным, его потеря приводит к легкому ранению. Хит восстанавливается согласно правилам по медицине.
Иммунитет к оглушению	Персонажа нельзя оглушить ни с помощью действия Оглушение, ни выстрелом из бомбарды.
Иммунитет к парализующему яду туземцев	Выстрелы из духовых трубок не оказывают воздействия.
Бесконечное плавание	Персонаж может плыть и не тонуть без ограничения по времени, но соблюдая прочие правила по плаванию. Все еще не позволяет плавать в доспехе.
Плавание в доспехе	Доспех не приводит к мгновенному утоплению, персонаж может плавать согласно правилам по плаванию без доспеха.
Персонаж не учитывается при подсчете верхнего предела вместимости плавсредства	Пример: если вы плывете на корабле с максимальной вместимостью экипажа, равной 6, и вас на корабле 6 человек, то считается, что загрузка корабля равна 5 из 6, и вы все еще можете передвигаться бегом. Пример: если вы плывете на корабле с максимальной вместимостью экипажа, равной 6, и у вас на корабле 7 человек, то считается, что загрузка корабля равна 6 из 6, вы не можете передвигаться бегом, но корабль все еще не считается перегруженным.
Переноска плота и груза по суше возможна в одиночку	-

Правила для владельцев мистических сил (ВМС):

1. Для совершения любых мистических действий совершающий их ВМС должен обладать особым предметом, хранящим в себе сакральные мистические силы. Чем больше подобных предметов у ВМС, тем выше его силы и шире возможности.

Мистический предмет - имеет особую метку на чипе, известную сведущим в тайных знаниях персонажам. Мистические предметы должны быть закреплены на теле/одежде/иных предметах, принадлежащих ВМС. Незакрепленный предмет не считается используемым и не дает ВМС каких-либо бонусов. Помните, что мистические предметы являются побираемыми, и закрепляйте их так, чтобы их можно было снять.

2. Тайные знания, известные ВМС, зависят от его легенды, являются закрытой частью правил и выдаются игроку индивидуально.

3. Помимо стандартных ритуалов, ВМС может попытаться создать свой собственный. Создание своего ритуала - крайне сложный процесс, на который отваживаются немногие. Ритуал представляет собой сочетание определенных действий, особых условий, уровня мистических сил (количество мистических предметов), затрат на его проведение и ожидаемого финального эффекта.

Для проведения ритуала необходимо присутствие мастера. Игрок описывает мастеру идею ритуала, смысл заложенных в него затрат и действий и желаемый финальный эффект. После проведения ритуала мастер сообщает о результатах. Необходимо помнить, что при ошибках в составлении ритуала или определенных внешних обстоятельствах, финальный эффект ритуала может отличаться от желаемого.

4. В случае, если ваш персонаж-ВМС погиб окончательной смертью, в качестве новой роли он может выбрать наследника собственных знаний, однако лишится некоторой части своих сил.

Правила мертвятник

Если вас съели, то у вас есть два выхода...

Из всех островов Жемчужного архипелага особняком стоит остров Дагон. Маленький клочок суши, окруженный острыми скалами, рифами, обломками кораблей и непредсказуемыми течениями. Течения Жемчужного архипелага устроены так, что всех утонувших людей, а также их корабли относит к острову Дагон. Однако найти тела у берегов и скал острова с некоторых пор стало невозможно - все они словно растворяются. А у берегов обжитых островов стали появляться бутылки с посланиями, подписанными погибшими. И в каждом из этих писем звучит просьба о помощи и надежда на спасение.

Моделирование. Остров Дагон - это удаленная локация, в которой располагается мертвятник. Мертвые идут в мертвятник, где попадают в особое пространство.

Смерть.

Когда игрок лишился всех своих хитов, при этом помощь ему не была оказана (см. медицина) или же он погиб таким образом, при котором медицина бессильна, например утонул или был забыт в тюрьме (см. Море, плавание, корабли и прочие игровые взаимодействия), он считается умершим. Умерший должен находиться на месте, где он погиб, в течение 5 минут (считай до 300), в это время другие игроки могут начать с ним игровые взаимодействия, например обыск или похороны. Если в течение 5 минут с телом персонажа не начались игровые взаимодействия или они уже закончились, умерший должен надеть белую повязку на голову (белый хайратник), сорвать браслет (если он ещё не сорван) и отправиться в мертвятник. Помните, что живые и умершие персонажи не могут взаимодействовать между собой, даже просто разговаривать.

В случае когда игроки находились в море и вся их команда (или часть) умерла, плавсредство необходимо забрать с собой в мертвятник. Плавсредство, оставленное в море, будет конфисковано владельцем верфи Санпитера (выкупить его назад будет дорого).

Если вдруг вы умерли, то у вас тоже два выхода. Умереть и выйти новым персонажем или... остаться играть дальше.

Учтите, что жизнь у вас одна. Если вас добили - вы умерли и должны направить свой путь в обитель мертвых.

Мертвятник.

Придя в мертвятник, игрок обязан зарегистрироваться, предъявить паспорт и все имеющиеся у него игровые предметы, после чего решится его судьба.

Возможные варианты:

1. Смерть и забвение. Персонаж теряется навсегда. Вы просто пребываете в мертвятнике - 2 часа. После чего вы выходите в игру новым персонажем.

2. Беспокойный невидимка. Находясь в состоянии "вне игры" вы можете уйти по своим делам. Обязательно ношение хайратника. Минимальное время 2 часа. Максимальное на усмотрение игрока. Обязательно посещение мертвятника для регистрации как до начала отлучки, так и после.

3. Смерть - это только начало. Если вы хотите получить еще один шанс выжить в своем прежнем персонаже, в мертвятнике есть особое место, где можно попробовать это сделать. Но время на попытку ограничено - через 2 часа для вас наступит смерть и забвение.

Однажды к вам в ноги море вынесло бутылку с бумагой внутри...

Кто и как может попытаться вернуться из смерти:

1. Для попытки вернуться в мир живых вам нужна компания (вы + 2-4 человека). Это могут быть такие же мертвецы из мертвятника, но больше шансов у вас будет, если вас попытается вытащить ваша собственная команда, которая пока еще жива. Для этого можно отправить им "письмо в бутылке" - можно даже отнести его лично, воспользовавшись вариантом "беспокойный невидимка" - главное помнить, что никаких

взаимодействий с живыми, кроме как отдать письмо, вы производить не можете. Это письмо является пропуском в мир мертвецов. Но ни в коем случае не стоит идти за соратником в одиночку! Помните также, что мир мертвых и живых отличны друг от друга и все, что полезно мертвецу не всегда полезно живому. Будьте осторожны - ведь то, что с вами произойдет в мире мертвых, придется узнать именно там, и возвращения никто не гарантировал...

2. Если друзья (а может и враги) погибшего персонажа хотят увеличить его шансы вернуться - им следует озаботиться правильными похоронами. Уточните вероисповедание вашего товарища при жизни и похороните его с помощью соответствующего обряда. Однако, помните, чтобы достичь заветного места между жизнью и смертью, вашему товарищу понадобится пара медяков или иная ценность, которой можно будет оплатить ваш шанс.

На жемчужном архипелаге принято погребать тела по христианскому обычаю, в земле. Наиболее состоятельные люди хоронят своих близких на монастырском кладбище. Кто победнее, где придётся. Но обязательно отпевают человека в храме, если есть возможность очно, но в основном заочно, когда тело покойного уже находится в земле.

Не стоит забывать что похоронные обряды в каждой стране несколько разнятся. И люди привозят из Европы в новый Свет не только имущество, но и обычаи тех мест, в которых они выросли.

Кроме того на архипелаге прижился обычай класть в руку усопшего монеты. Считается что чем больше монет положить, тем легче усопшему будет в Чистилище, где покойник может этими деньгами подкупать чертей, чтобы те его меньше мучали.

Духовенство считает этот обычай вредным и недостойным христианина. Но в данном случае, люди редко прислушиваются к голосу церкви.

Но если клирики и миряне в чем и согласны друг с другом, так это в том, что человеку без правильного погребения на том свете будет худо.

3. Если вы погибли и вас не похоронили как положено, но в ваших карманах все еще остались монеты - вы тоже можете попробовать вернуться. Вот только сделать это будет гораздо сложнее.

4. Если вы погибли, монет у вас нет, а жить хочется... Можно попробовать договориться с теми, кто встретит вас после смерти. Однако помните, что ставкой в игре может стать что-то более важное, чем жизнь всяких сухопутных каракатиц, не способных даже утонуть достойно!

5. По слухам, есть люди, которые знают о тропе мертвецов больше, чем остальные. Возможно, вам удастся их найти.

Говорят, смерть - это не конец. Говорят - мертвые иногда возвращаются... Особенно здесь, на Жемчужном Архипелаге.

Что может повлиять на посмертие:

1. Черная метка. Ставится в паспорт игрока мастерами. Получить черную метку можно в процессе игры, а так же после прохождения мертвятника с сохранением персонажа.

Игрок попавший в мертвятник с черной меткой автоматически теряет своего персонажа.

Для снятия черной метки в процессе игры необходим посредник между игроком и высшими силами (священник или шаман).

2. Индугльгенция. В процессе игрового взаимодействия, ваш персонаж может получить индугльгенцию, применимую в посмертной жизни. Как ее применять - расскажут после смерти, а пока вам остается надеяться и верить.

3. Если верования вашего персонажа не дают вам получить индугльгенцию - говорят, что у местных племен тоже есть ритуалы на облегчение посмертия.

Самоубийство.

В случае когда игрок отказывается выполнять те или иные игровые взаимодействия, описанные в правилах и обязательные для исполнения, и срывает браслет жизни, он считается самоубийцей. Подобные ситуации рассматриваются МГ в индивидуальном порядке и потом выносятся решение, например смерть персонажа, увеличенная отсидка в мертвятнике, удаление с полигона.

Правила по антуражу.

1. Общая концепция.

Мы не требуем от вас реконструкции и не привязываемся жёстко к историческому периоду. Для того, чтобы получить представление о том, что же носили люди в золотом веке пиратства, советуем с удовольствием пересмотреть любимые «пиратские» фильмы. И мультики, конечно! Всё, что вы там увидите, можно с успехом взять на вооружение. Герои носят треуголку, платок, треуголку поверх платка? Отлично, берём. Типичная «пиратская» рубашка, которая велика вам вдвое, разорванная/расстёгнутая до пояса? Прекрасная идея (руководствуйтесь личными соображениями гигиены и приличия, кто мы такие, чтобы вам запрещать). Костюм обычно содержит ещё штаны – узкие и короткие либо широкие и короткие, длинные штаны не в моде, и в зависимости от возможностей носителя – чулки. Но допустимы и обычные штаны (естественно не современные) Женщинам тоже можно носить штаны, если им так хочется, а можно надеть и юбку или платье. Поверх рубашки, также в зависимости от возможностей, жилет и куртка. Обувь – туфли с квадратными носами и квадратными пряжками – хит сезона 1624. Сапоги и башмаки тоже сгодятся (берцы – не башмаки, но если голенище и шнуровку закрыть обмотками или другим способом, то ... почти башмаки).

Несколько общих замечаний:

Помните, что вы на островах посреди океана, здесь много солнечных дней и вкусных фруктов, но не так чтобы много магазинов с готовым платьем, да и доход у большинства персонажей невелик, а работа часто тяжёлая и грязная. Поэтому – ура, вы не оборванец и неряха - вы типичный островной житель! Что бы ни носил ваш персонаж, наверняка он носит это не первый месяц, одежда и обувь может быть рваной, зашитой, испачканной – это нормально! Конечно, есть роли, для которых надо нарядиться хорошенько, но их обладатели и сами об этом знают.

1.1. Нарушение антуражности.

Чего НЕ носят жители архипелага. Вы уже наверняка и сами догадались, в эту категорию попадают явно современные вещи, которым на нашей игре не место. Ткани

кислотной и камуфляжной расцветки, одежда с рисунками, принтами, тельняшки (их ещё 200 лет как не изобрели). В плане обуви кроссовки и прочая современная обувь недопустимы. Если погодные условия будут не в нашу пользу, возможно ношение резиновых сапог и прозрачных дождевиков.

2. Представители ключевых европейских держав.

В мире, созданном для вас нашей мастерской командой, присутствуют все те же самые страны и народы, что и в нашем с вами - реальном мире. Точно так же как и у нас, особо активную колониальную политику, а также морскую торговлю за пределами Европы вели пять европейских государств: Англия, Франция, Испания, Голландия и Португалия. На Жемчужном архипелаге, в силу различных обстоятельств, массово представлены три из них: Англия, Франция и Испания. Стоит немного подробнее поговорить о них.

2.1. Испания.

Испания – оплот католицизма в Европе и ударный кулак его миссии в новом свете. Правящий монарх Педро IV – крайне религиозный человек. Люто ненавидит англичан за вероотступничество, а французов за любовь к философии. Испанские суда ходят под желто-красным флагом, желтые цвета превалируют в одежде солдат и офицеров на службе у Испанской Короны.

2.2. Франция.

Франция. Французская аристократия на данный момент увлечена философией. Новые философские течения растут как грибы после дождя, а вольнодумство достигло небывалых масштабов. Тем не менее Французскому королю Бернарду II удастся крепко держать бразды правления. Блестяще образованный монарх ловко вступает в полемику с политическими оппонентами, успешно стравливая их. Над Французскими колониями развеваются синие флаги с белыми крестами. Военная форма солдат и офицеров Французской армии выделяется синими и голубыми оттенками.

2.3. Англия.

Кое-кто говорит, что Англия – владычица морей. Нет, это королева Тереза – владычица морей, а также британской империи, а еще она глава англиканской церкви и вообще интересная женщина. Ходят слухи, что увлекается оккультизмом. Недавно королева издала указ, потрясший все англиканское сообщество: "По указанию Её Императорского Величества Королевы Англии Терезы и с благословения Архиепископа Кентерберийского Патрика, во всех колониях и в новых землях верным сынам англиканской церкви допускается свершать обряды и принимать Святое Причастие у папистских священников при отсутствии священнослужителей англиканского сообщества". Люди сведущие в богословии пребывают в растерянности. Люди сведущие в политике предполагают, что таким образом готовится почва для союза Англии и Испании против Франции. Английские корабли ходят под белым флагом с красным крестом. Одежда английских военных чинов выделена красным цветом.

В целом одежда людей, находящихся на службе у европейских монархий – это мундир из сукна поверх рубашки и жилета, бриджи, чулки и туфли с пряжками, модный парик с косичкой, треуголка. Это у тех, кто рангом выше. Матросня носит штаны и куртки, какие найдёт, но обязательно выделяют принадлежность к к своей фракции цветными элементами одежды.

Если вы не являетесь человеком на службе у государственной власти, но хотите подчеркнуть свою принадлежность к тому или иному королевству, то можете смело использовать эти цвета в своем костюме. Естественно нет запрета на использование вышеперечисленных цветов в своем костюме, но возможно вас станут считать представителем той или иной страны. Советуем обсудить свой костюм со своим региональным мастером.

Жители острова Санпитер, являющегося ныне колонией Ватикана, подчёркивают свою гордость за малую родину в одежде: они носят на платье герб города на зелёном фоне.

3. Животные и мистические существа.

На борту корабля кого только не встретишь. Говорящие попугаи, ручные обезьяны и прочие экзотические твари на корабле не редкость. На роли животных можно заявиться, при этом костюм будет согласовываться индивидуально с мастером по антуражу, и готовьтесь шиться так, чтобы можно было с пяти шагов отличить мартышку от боцмана. Пару слов про ОТЫГРЫШ этих ролей: помните, что попугай, хоть и говорящий, всё же не разговаривает как человек. Он выкрикивает более-менее подходящие к ситуации фразы, напевает, свистит, повторяет свои любимые словечки. Обезьяны не разговаривают совсем, но очень умную дрессированную обезьяну можно попытаться научить писать.

Что же до необыкновенных мистических тварей, моряков, которых настигло проклятье, детей любви ламантина и офицера британской короны - все случаи появления таких персонажей на игре оговариваются с МГ отдельно и так же, как легенда и целесообразность таких персонажей, отдельно обсуждается их костюм.