

Мистика и религия на ПРИ Корсары 4: Новое начало 2020 Открытые правила

Про символы.

На игре мистические и религиозные взаимодействия строятся на символах. Символы представляют собой систему шифрования, необходимых для использования в религии и мистики. В мире игры это способ для вашего персонажа говорить со своим божеством.

Важно! Набор символов, который известен персонажу, и даже их значения могут сильно различаться для разных религий и культов.

При игре в мистику или религию, на начало игры вашему персонажу будет известно какое-то количество символов. Какое именно - зависит от степени вовлеченности вашего персонажа в веру. Какие именно символы будут известны персонажу - зависит от того, к какой вере он себя относит. Значение одного и того же символа для разных верований может отличаться.

Значение символа может быть известно и персонажам, не связанным с мистикой и религией. В этом случае персонаж может читать написанное, но сам применять символы не может. Также персонаж, вовлеченный в мистику и религию может использовать символ в обряде, даже не зная его значения. Значения символов является игровой информацией. Информацию о символах можно получать от других игроков и передавать им также возможны иные способы получения их на игре.

Символы фигурируют во всех мистических и религиозных воздействиях.

Про Места Силы.

Место силы - это особая точка на полигоне, необходимая для усиления способностей верующих и культистов. На игре фиксированное количество мест силы (далее МС). На МС висит чип. Если МС принадлежит какой-то конфессии или культу, то на нем висит лента соответствующего цвета (о цветах см. ниже). В случае если вместе с цветной лентой на МС висит лента черного цвета, это значит, что МС защищено и до конца экономического цикла перезанять его, то есть снять висящую на МС ленту нельзя.. В конце каждого экономического цикла подводится итог контроля МС и это определяет возможности культов и религий на следующий цикл. О конкретных показателях подробнее рассказано в закрытых правилах для тех, кто играет в мистику и религию.

Цвета лент:

Католичество - синий

Протестантизм - фиолетовый

Православие - желтый

Культ богини Калипсо - зеленый

Культ Вуду - красный

Культ Индейцев - коричневый

Защита места силы - черный.

1. Захват места силы. Чтобы захватить место силы, нужно прийти к своей главе культа/религии и получить у него ленту своего цвета. После этого прибыть на МС, снять старую ленту, привязать новую.
2. В конце цикла региональный мастер приходит в МС, проверяет, чья лента висит на МС, сообщает об этом мастеру по мистике и религии. Снимает черную ленту защиты МС (о защите см. ниже). Мастер по мистике подсчитывает распределение МС по фракциям и региональные мастера проставляют количество на доски объявлений (от 1 доски в каждой локации). Глава может получить новую ленту при проведении богослужения/ритуала у своего регионального мастера. Всего на игру их 10 на каждую конфессию и культ. На начало игры каждый глава получит одну ленту, напомните об этом при чиповке. Если вы нашли не занятое место силы и у вас нет ленты, чтобы его занять, это нормальная игровая ситуация, ищите, планируйте, объединяйтесь! Все в ваших руках.
3. Защита места силы. Ритуал защиты МС проводится главой культа/религии в присутствии минимум двух культистов/верующих и регионального мастера и/или мастера по мистике и религии в МС, принадлежащем этой фракции. По завершении ритуала региональный мастер вешает на МС ленту черного цвета. До конца цикла МС невозможно перезахватить, что гарантирует фракции контроль над этим МС на следующий цикл. В начале нового цикла черная лента снимается.
Одной религии/культу доступно только одно такое воздействие в цикл, даже если она контролирует несколько МС.

Про артефакты.

Многое произошло на семи морях за это время, много изменилось. Если у вас остался артефакт с одной из прошлых ПРИ или с кабинетной игры "Корсары на Кюрасао", сообщите об этом 21ой, мастеру по мистике (<https://vk.com/id20493099>).

Из-за изменений правил по мистике и религии по сравнению с правилами прошлого года некоторые эффекты могут измениться, чтобы артефакт не превратился в бесполезную игрушку.

Все артефакты, даже уже зачипованные на прошлых играх подлежат обязательной чиповке на полигоне перед началом игры.

Про Религию.

Теоретически, религией можно защититься от любого мистического воздействия, которое на вас применяют. Но от некоторых очень сложно.

Существует три уровня сложности мистического воздействия и защиты от него.

Подробнее в ниже в настоящих правилах и правилах по мистике.

На игре представлены следующие религии:

Католичество;

Протестантизм (англиканство, кальвинизм, возможно лютеранство и другие направления);

Православие.

Далее приведен список воздействий, доступных персонажам, которые играют в религию (священники). Подробнее о каждом написано в закрытых правилах по религии. В них вы найдете все ограничения, конкретные требования и т.д.

- *Посещение службы.* Защита для прихожанина и священника 1ого уровня до конца цикла. Служба проводится в церкви. Помимо отыгрыша, для успешного проведения службы потребуется уникальное для каждой религии символическое подкрепление, подробнее об этом в правилах для священников.
- *Причастие.* Причащающейся получает защиту 1ого уровня до конца игрового дня (до конца последнего цикла в текущую дату). Обязательно только после исповеди.
- *Исповедь.* Подготовка к причастию. Маркер исповеди - прихожанин должен выдать важную для персонажа тайну.
- *Благословение.* 10ти минутный молебен, дающий защиту 2ого уровня до конца дня тем, кто присутствовал на молебне и у кого посещена служба в этот цикл. Для успешного проведения обряда потребуется уникальное для каждой религии символическое подкрепление.
Важно! Благословение и Церковная служба - это разные обряды. Так благословение требует отдельного молебна. Его можно провести сразу после службы, но только после проставления отметок о прохождении службы
- *Миропомазание.* 10ти минутный молебен, дающий защиту 3его уровня до конца дня (до конца последнего цикла в текущую дату) тем, кто присутствовал на молебне и у кого посещена служба в этот цикл.
Для успешного проведения обряда потребуется уникальное для каждой религии символическое подкрепление.
Важно! Благословение и Церковная служба - это разные обряды. Так благословение требует отдельного молебна. Его можно провести сразу после службы, но только после проставления отметок о прохождении службы
- *Молитва о исцелении.* Священник может совершить молитву за раненого либо больного и благословить его. Если раненого перевязали и священник благословил его - это останавливает развитие последствий травмы на один

час. Если ранение было получено на корабле, то перевязка и благословение стабилизирует раненого до высадки на берег и дает дополнительно 20 минут на отсрочку последствий.

- Если священник молится о здоровье раненого при проведении операции на корабле корабельным врачом, то корабельный врач убирает 1 черный камень из пула камней судьбы, если операция проводится через 5 минут после ранения (см. правила по медицине). Священник может молиться, находясь на соседнем корабле, если борта двух кораблей находятся на расстоянии меньше вытянутой руки.
- Если священник молится о здоровье раненого при проведении операции на суше (в госпитале), то медик, проводящий операцию, получает 2 дополнительных светлых камня (см. правила по медицине).
Если у пациента посещены две последние службы у этого священника, то пациент может помолиться вместе со священником и их совместная молитва даст врачу 4 дополнительных светлых камня.
Важно! Молитва нескольких священников одновременно не увеличивает количество светлых камней.
- *Экзорцизм*. Вводит персонажа в тяжелое ранение (0 хитов) со всеми последствиями (см. правила по медицине) и избавляет от всех мистических эффектов в т.ч. персонаж больше не является культистом, убирает эффекты от большинства проклятий. Требуется уникального символического обряда. Подробнее в закрытых правилах по религии
- *Поиск истинного пути*. Один раз в игровой день (до конца последнего цикла в текущую дату) каждый священник может обратиться с молитвой к Богу в поиске ответа на свой вопрос. Священнослужитель совершает громкую и искреннюю молитву. После молитвы священнослужитель задает мастеру по религии и мистике вопрос (в случае невозможности связаться с ней напрямую, коммуникация происходит через регионального мастера). Ответ на заданный вопрос выдается зашифрованным символами посланием. Подробнее смотри в разделе про символы.
Если персонаж не знает значения всех написанных символов, это нормальный игровой момент. Ищите, спрашивайте, объединяйтесь.)
- *Крещение*. Любой священнослужитель может провести обряд принятия в свою веру. Для этого проводится обряд по закрытым правилам. Данный обряд проводится в присутствии регионального мастера и/или мастера по мистике и религии, после чего мастер вносит отметку о смене веры у персонажа. Обряд может быть совершен только добровольно.

Про мистику.

Ниже рассказано о воздействиях, доступных игрокам, которые будут играть в мистику. Подробнее о каждом написано в закрытых правилах для каждого культа. В них вы найдете все ограничения, конкретные требования и т.д.

На игре существуют три культа:
Культе богини Калипсо;

Культ Вуду;
Культ Ацтеков (индейских богов);

Также на игре возможно появление персонажей, обладающих мистическими способностями, но не относящихся ни к одному из культов (гадалки, ведьмы, маги, ведуны и т.д.)

Существуют воздействия, которые способен совершить каждый персонаж, играющий в мистику:

- *Проклятие.* Теоретически, вы можете наложить абсолютно любое проклятие, которое сможете придумать. Для этого требуется совершить символичный ритуал (уникальный для вашего верования) и известными вам символами выразить цель, которой культист пытается добиться.
Проводится в присутствии регионального мастера и/или мастера по религии и мистике. Результатом является проклятие, силой мистического воздействия от 1 до 3. Результат определяется в соответствии с расположением и значением символов, проведением ритуала, мастерства культиста вплоть до провала. Региональный мастер и/или Мастер по мистике и религии расшифровывают сообщение и выносят результат по ритуалу.
- *Потаенный разговор.* Один раз в игровой день (до конца последнего цикла в текущую дату) каждый, кто играет в мистику может обратиться с молитвой к своему божеству в поиске ответа на свой вопрос. Если персонаж возносит громкую и искреннюю молитву (красивый отыгрыш), то божество слышит своего служителя и отвечает ему. После молитвы игрок задает мастеру по религии и мистике вопрос (в случае невозможности связаться с ней напрямую, коммуникация происходит через регионального мастера). Ответ на заданный вопрос выдается зашифрованным символами посланием. Подробнее смотри в разделе про символы.
- *Посвящение в культ.* Любой культист может провести ритуал принятия в культ. Для этого культист должен провести символичный ритуал по уникальным правилам для своего культа, с участием персонажа, который хочет стать культистом. Данный ритуал проводится в присутствии мастера по мистике и религии и/или регионального мастера, после чего мастер вносит отметку о смене веры у персонажа
Примкнуть к культу можно только добровольно. Подробнее о Посвящении в культ в закрытых правилах по мистике.

Ниже приведен список уникальных воздействий для каждого культа. Напоминаю, что уникальные параметры и требования находятся в закрытых правилах для культистов.

Уникальные воздействия **Вуду**

- *Лечение.* Культист проводит уникальный символичный ритуал, который заменяет собой классическую операцию. Ритуалом можно лечить тяжелое и легкое ранение. Болезни обрядом лечить невозможно.
Если вудуист лечит легкое ранение, то все эффекты ранения убираются при правильном проведении ритуала (хиты становятся максимальными).

Если вудуист лечит тяжелое ранение, то для полного выздоровления помимо правильного проведения обряда, пациенту нужен особый уход после завершения обряда (правила проведения ухода см. в правилах по медицине). После завершения периода ухода вудуист, который проводил обряд, тянет камень из мешочка. Светлый - пациент здоров. Черный - пациент умирает, а недуг переходит на вудуиста. Количество камней в мешочке - 4 светлых и 1 темный.

Если уход был проведен плохо или им пренебрегли, то количество камней судьбы в мешочке - 4 светлых и 2 темных.

- Кукла вуду. Если у вас есть кукла, вы можете провести особый ритуал по уникальным правилам с использованием символов и зарядить куклу на определенного человека. Это позволяет наносить урон по кукле и персонажу, на которого был направлен ритуал, будет получать урон. Только в присутствии регионального мастера. Культист обязательно должен видеть цель. Нельзя добить персонажа этим воздействием. Кукла Вуду теряет силу в конце последнего экономического цикла на дату проведения ритуала.

Уникальные воздействия **Калипсо**

- *Поглощение.* Культист калипсо может получить возможность прикосновением забрать у согласного персонажа 1 хит и передать себе или третьему персонажу. Чтобы получить возможность использовать это воздействие, культист должен совершить символичный ритуал по уникальным правилам. Если подготовка совершена верно, то персонаж получает способность до конца игрового дня (до конца последнего цикла в текущую дату), но может использовать ее лишь раз в цикл.

Прикосновение, которым вы забираете хит, должно быть четким и ощущаться жертвой.

Можно добиваться согласия обманом. Маркером является ответ “да” на просьбу о помощи. Именно “Да”, а не “согласен”, “идет” и т.д. например: “Ты хотел бы, чтобы я вылечился?” “Да.”.

Чтобы передать хит третьему персонажу, культист должен одновременно касаться и жертвы, и цели.

Забрать последний хит невозможно. Добить воздействием невозможно.

- *Лишение сил.* Культист может получить возможность оглушить персонажа прикосновением. Прикосновение должно быть кожа к коже. Перчатки, рукава, другая одежда являются препятствием. Чтобы получить возможность использовать это воздействие, культист должен совершить символичный ритуал по уникальным правилам. Если подготовка совершена верно, то персонаж получает способность до конца игрового дня (до конца последнего цикла в текущую дату), но может использовать ее лишь раз в цикл.

Уникальные воздействия **Индейцев**

- *Сила воина ягуара.* Культист может получить возможность обрести большую силу и наносить удар по персонажу, игнорируя доспехи. Требуется ритуальной подготовки по уникальным правилам с использованием

символов. Если подготовка совершена верно, то персонаж получает способность до конца цикла. После ритуала обязательно проставить на открытых участках тела (в т.ч. на лице) ЧЕРНЫЕ пятна, похожие на пятна ягуара. Они являются маркером успешного проведения ритуала и сигнализируют иным персонажам навык культиста. По окончании цикла нужно либо провести ритуал заново, либо стереть пятна.

Важно! Так как воздействие культист совершает на себя, от него нельзя защититься религиозной защитой любого уровня. Можно только сразиться.

- *Скорость воина ягуара*. Культист может получить возможность обрести большую скорость и игнорировать первое попадание в него.

Требуется ритуальной подготовки по уникальным правилам с использованием символов. Если подготовка совершена верно, то персонаж получает способность до конца цикла. После ритуала обязательно проставить на открытых участках тела (в т.ч. на лице) РЫЖИЕ пятна, похожие на пятна ягуара. Они являются маркером успешного проведения ритуала и сигнализируют иным персонажам навык культиста. По окончании цикла нужно либо провести ритуал заново, либо стереть пятна.

Важно! Так как воздействие культист совершает на себя, от него нельзя защититься религиозной защитой любого уровня. Можно только сразиться.

Оба ритуала можно провести одновременно, если выполняются все требования.