

Корсары 3 Золотой Век

Правила игры

Оглавление

Оглавление	2
Правила боевого взаимодействия	5
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ	5
Допуск оружия:	5
Клинковое оружие:	5
Древковое оружие	6
Огнестрельное оружие:	7
Экзотическое оружие:	7
Пушки и другие артиллерийские орудия:	8
Боевое взаимодействие:	9
Ночное боевое взаимодействие:	11
Смертельный удар:	11
ЧАСТЬ ВТОРАЯ	13
Скрытные убийства:	13
Оглушение:	13
Пленение и плен:	13
Освобождение из плена	14
Пытки:	14
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ	16
Морские Сражения:	16
Боевое взаимодействие:	16
Абордаж:	18
Судьба Судна:	20
Десант и штурм фортификаций:	20
Городские бои и захват колонии:	23
Крах строения:	25
Захват колонии:	25
Разграбление колонии:	26
Сексуальный контакт:	26
Правила по Фортификации	27
Часть Первая	27
Часть вторая	28
Требования к внешнему виду и снаряжению	28
Часть третья	31
Повреждение и разрушения форта	31
Уничтожение:	32

Ремонт:.....	32
Цитадель:	33
Часть четвертая	34
Прочее:.....	34
Блокада.....	34
Правила по кораблям	35
Допуск.....	35
Критерии допуска плав.средства:	35
Игровые положения:.....	36
Специализации капитанов.	37
Антураж:.....	37
Игровые флаги и их формы:	38
Классификация кораблей.	38
Военные корабли:.....	40
Торговые корабли:	42
Строительство, ремонт и улучшения	43
Модернизации:.....	44
Верфь	45
Взаимодействия с кораблями	45
Общее:.....	45
В море:	46
Форт:	47
“Добыча”	47
Абордаж.	47
Бухта контрабандистов:	48
Блокада.....	48
Сезон штормов и бурь	49
Требования к ночному мореходству:.....	49
Правила по Экономике	51
Финансовая система	51
Ввод и вывод денег.....	51
Плантация.....	52
Ресурсы.....	53
Мануфактуры.....	54
Здания и сооружения на игре	54
Главное здание колонии.....	54
Форт	55

Описание зданий добычи ресурсов:.....	55
Доход колоний.....	57
Стабильность колонии.....	57
Добыча.....	57
Клады и георазведка.....	58
Лодки мертвых, экономические задания, раскачка и возможность временных.....	58
Торговля.....	59
Список цен.....	60
Контрабанда.....	60
Взломы.....	61
Правила по медицине.....	62
Основные понятия:.....	62
Навыки и профессии:.....	63
Игровые предметы:.....	64
Игровые здания:.....	65
Лимиты на локацию:.....	68
Лекари и лечение болезней:.....	68
Беременность и роды.....	70
Лечение неизвестных болезней:.....	70
Хирурги и операции:.....	70
Алхимики и наука:.....	73
Сбор ингредиентов и приготовление препаратов:.....	73
Судовой врач:.....	74
Ученики:.....	74
Сестра милосердия (А также иные служители церкви):.....	76
Рассудок:.....	76
Эпидемии и распространение заболеваний:.....	77
Правила по религии.....	79
Правила по мистике. Вводная часть.....	83
Если вы хотите играть в мистику.....	83
Если вы НЕ хотите играть в мистику:.....	84
Воздействия мистики и религии.....	87
Вводная часть.....	87

Правила боевого взаимодействия.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.

Допуск оружия:

На игру допускаются макеты клинкового, древкового, огнестрельного оружия конца 17-го - начала 18-го веков, а так же ряд экзотического оружия. Перед началом игры все оружие необходимо продемонстрировать мастеру по боевому взаимодействию для получения чипа "оружие допущено", который позволит использовать модели в игре.

**На ЛЮБОЕ экзотическое оружие нужно пройти фото-допуск ДО игры, для этого нужно написать мастеру по боевым взаимодействиям (vk.com/yslobodyanik).*

Оружие без «чипа» не допускается до игрового взаимодействия*. Чип допуска оружия к игре является НЕПОБИРАЕМЫМ чипом. Факт наличия чипа допуска оружия к игре с прошедших мероприятий не является причиной отказа демонстрации оружия мастеру по боевым взаимодействиям или маршалу.

Будьте бдительны, при подозрении просите продемонстрировать «чип», а в случае его отсутствия, свяжитесь с мастером по боевому взаимодействию или маршалом.

**Кроме того, чтобы ваше оружие работало, необходимо иметь побираемый чип (моделируется специальной лентой). Один тип лент будет для огнестрельного и холодного оружия, другой - для пушек. Побираемый чип можно украсть, купить, поднять с трупа и т.д.*

В зависимости от роли, каждый игрок будет получать на старте определенное количество лент. Однако, некоторые персонажи на старте могут их не получить вообще.

Клинковое оружие:

шпага, палаш, сабля, тесак, рапира, скьявона, паппенхеймер, фехтовальный меч, кортик, дага, кинжал.

Требования к оружию:

Вес клинкового оружия не должен превышать 1300-1400 грамм. Общая длина клинкового вооружения не должна превышать 1120мм.

При радиусе скругления от 9 до 15 мм, мастерская группа имеет право провести дополнительный осмотр оружия на предмет допуска. Важно: Острие должно быть старательно скруглено и не иметь острых ребер и углов. Оружие должно быть приведено в порядок (пиломечи не допускаются) рабочая кромка клинка должна быть не тоньше 4 мм. Разрешенные удары - рубящие. - Материал: текстолит, пенополимеры (протектированное оружие), реактопласт.

Требование к оружию из твердых материалов:

Острие должно иметь радиус скругления не менее 9 мм. Предпочтительно от 15мм.

Все оружие из текстолита должно быть покрашено в металлический серый цвет.

Важно: При радиусе скругления от 9 до 15 мм, мастерская группа имеет право провести дополнительный осмотр оружия на предмет допуска.

Важно: Острие должно быть старательно скруглено и не иметь острых ребер и углов.

Рабочая кромка клинка не тоньше 4 мм.

Разрешенные удары - рубящие.

- Материал: текстолит, пенополимеры (протектированное оружие), реактопласт. Древковое оружие: короткие/длинные топоры (длина древка с боевой частью не более 80см);

Копья (длина древка с боевой частью не более 200см или более по предварительному согласованию.), по предварительному допуску игрокам блока: Испания, Индейцы. Так же военным вооруженным формированиям форта (от 3-х человек); багор и аналоги (длина древка с боевой частью не более 200см); алебарда и аналоги (длина древка с боевой частью не более 200см.), по предварительному допуску игрокам блока: Испания. Так же могут быть допущены по правилам допуска экзотического оружия.

Разрешенные удары: колющие (кроме топоров), рубящие.

- Материал боевой части оружия: резина, пенополимеры (протектированное оружие), реактопласт.

Запрещены древки толщиной более 4см и имеющие металлическое крепление с травмоопасной необработанной кромкой и/или торчащими болтами. Копья и алебарды не должны весить более 2кг, скругление наконечника копья не должно быть меньше 35мм.

- Материал древка: мягкие и твердые породы дерева. *Пластмасса, резина, бамбук – запрещены.*

Твердое пластиковое древко разрешено исключительно для макетов древкового оружия из пенополимеров.

Огнестрельное оружие:

мушкет, фузея, пистоль.

- Типы: замочные капсюльные. Капсюль жевело.

Калибр изделия не должен быть менее 18.5 мм.

- Боеприпас: Войлочные пыжи, силиконовые пули, скрутки из ткани. Пуля должна быть мягкой. Пули будут проверяться.

Важно: многозарядные изделия не допускаются на игру (за исключением двустольных пистолей по источнику, для аристократов и офицеров). Ручные бомбарды и прочие ручные артиллерийские орудия запрещены.

Экзотическое оружие:

На игру допускаются в качестве боевого оружия макеты предметов быта, выполненные из резины или пенополимеров (протектированное оружие) и уместные в эстетике 17 – 18-х веков, по предварительному фотодопуску от мастера по боевому взаимодействию.

На игру допускаются в качестве боевого оружия штыки и багинеты, в виде модификации для моделей огнестрельного оружия мушкет/фузея. Длина лезвия штыка не более 30 см, общая длина изделия не более 150см

- Материал: пенополимеры (протектированное оружие). Использование других материалов так же возможно, но исключительно при предварительном согласовании с мастером по боевке.

На игру допускаются в качестве боевого оружия духовые трубки для блока: индейцы.

На игру допускаются в качестве боевого оружия односоставные луки натяжением не более 16 кг, для блока: индейцы.

Стрелы обязаны иметь резиновые/войлочные гуманизаторы наконечника.

Экзотические виды огнестрельного и клинкового оружия допускаются на игру только в случае предварительного допуска у мастера по боевым взаимодействиям, а так же наличия в вашей квенте истории, рассказывающей о приобретении персонажем того или иного экземпляра нестандартного вооружения.

На игру допускаются одноручные и полуторные мечи, имеющие исторические примеры на конец 17-го, начало 18-го веков, по предварительному допуску у мастера по боевке и в случае наличия в вашей квенте истории, рассказывающей о приобретении персонажем того или иного орудия.

Двуручные мечи на игру **не допускаются.**

Пушки и другие артиллерийские орудия:

К игре допускаются макеты орудий аналога 17-18-х веков, качественного эстетического исполнения, с длинной ствола не менее 40см и наличием деревянного лафета. Неисторичные и неэстетичные имитации к игре приниматься не будут.

**Категорически запрещается любое вращение бортовой пушки без вертлюги, а так же перенос пушек по палубе корабля во время боевого взаимодействия.*

Заряд петарды НЕ мощнее – Корсара V.

Любое нарушение правил допуска заряда будет караться удалением игрока с игры.

**Пушке для стрельбы также требуется подбираемый чип.*

**Перевозимые пушки обязаны быть на лафете.*

**Количество игроков для перевозки пушки - не менее двух.*

**Стрелять из пушки с рук запрещено.*

Снаряд– промышленно изготовленный мяч для большого тенниса, проколотый или надрезанный крест на крест.

При стрельбе из пушки в сторону массового скопления людей, **запрещается** наводить орудие выше уровня груди человека.

Игроку, производящему стрельбу из пушки, рекомендуется использовать защитную экипировку кистей рук и глаз.

Выстрел из пушки в наземной баталии (или любом боевом столкновении на суше) осуществляется командой из двух человек. **Запрещается производить выстрел в лежащем состоянии.** Огонь необходимо вести стоя или в присядь.

Допуск доспехов:

На игру допускаются элементы доспехов образца 17-18х веков (корпус, шлем), для аристократов и офицеров (статус согласовывается с МГ), а так же солдатам блоков: Испания, Пираты.

- Материал: сталь, пластик, ларп.

**На игру не допускаются любые элементы доспехов, кроме защиты корпуса и головы. По отдельному согласованию возможен допуск защиты плечей и рук. Защита плеч и рук защищает от потери хитов.*

**Шлем дает своему носителю иммунитет к игровому воздействию «оглушение».*

По предварительному согласованию на игру могут допускаться некоторые виды щитов, в том числе – протектированный баклер (не более 30 см диаметр).

На игру НЕ допускаются какие-либо другие виды экзотического оружия, кроме указанных выше.

Все оружие на игре – непобираемо и не отчуждаемо.

Отчуждаемым элементом оружия является его оружейная лента (побираемый чип), оружие без чипа не может использоваться по назначению.

Боевое взаимодействие:

ВСЕ боевые взаимодействия (кроме корабельной перестрелки) между игроками происходят исключительно на суше. (Исключение составляет abordaj на воде. По обоюдному желанию экипажей, abordaj может проводиться с корабля на корабль, при учете того, что они оба надежно закреплены по отношению друг к другу и к берегу. И данное действие согласовано с мастером по боевым взаимодействиям и его личного присутствия либо присутствия маршала)

Стандартно Абордаж проводится на специальной площадке на суше.

Время боевого взаимодействия делится на: Дневное и Ночное.
Дневное боевое взаимодействие: 9:00-21:00
Ночное боевое взаимодействие: 21:00-9:00

Запрещается осуществлять или принимать участие в боевом взаимодействии, находясь в состоянии очевидного алкогольного или других видах опьянения. За нарушение запрета мастерская группа лишает игрока возможности принимать участие в каких-либо игровых боевых взаимодействиях. При повторном нарушении запрета, мастерская группа имеет право принять решение удалить игрока с полигона.

В случае получения игроком травмы в результате действий другого игрока, в зависимости от характера травмы, применяются следующие методы наказания – отправка виновного в мертвяк, удаление с полигона.

Запрещается колоть клинковым оружием в массовых (более 2-х участников) боях.

Наносить уколы клинковым оружием разрешается в камерных (двое участников) боевых взаимодействиях, при предварительной договоренности участников.

Каждый персонаж имеет два (2) нательных хита.

Запрещается подсчитывать хиты за другими игроками. Хиты считают маршалы по боевым взаимодействиям, а так же сами игроки.

Зона поражения: Корпус (рубашка, шорты)

Не поражаемые зоны: пах, запястье, кисти рук, голова, шея, голени и ниже, суставы (колени/локти).

**Игрок, нанеший акцентированный удар в не поражаемую зону, автоматически теряет все хиты и попадает в состояние тяжелого ранения.*

При потере хита – персонаж получает ранение.

1 хит - Лёгкое ранение.

Персонаж действует без ограничений. Но если в течение 30 минут не предприняты никакие действия, персонаж теряет 1 хит и попадает в состояние Тяжёлого Ранения 0 хитов - Тяжёлое ранение.

0 хитов - Тяжёлое ранение.

Персонаж не способен самостоятельно передвигаться, говорить (только шёпот), выполнять любую работу. Если не оказать первую помощь, то персонаж умирает через 30 минут, после того, как оказался в подобном состоянии. При получении дополнительного повреждения в состоянии тяжелого ранения, персонаж погибает.

В течение определенного времени (не менее 20 минут днем и 10 минут ночью) после смерти, вы должны оставаться в неподвижной позе на месте гибели персонажа, кроме случаев прямого указания обратного от маршала или регионального мастера.

Все клинковое оружие снимает один хит. Клинковое оружие не пробивает доспех. (в специальных местах силы можно получить дополнительное улучшение оружия +1 хитосъем против монстров, работает только против некоторых игротехов) отображается дополнительной оружейной лентой оранжевого цвета, это НЕ РАБОТАЕТ против игроков. Все древковое оружие снимает один хит. Не пробивает доспех*.

* Исключение - доспех пробивает УДАР алебардой (укол – нет!).

Багинеты (штык, вставленный в дуло мушкета или фузеи) не пробивают доспех.

Все экзотическое оружие, кроме индейских луков, снимает один хит.

Индейские луки снимают 2 хита. Экзотическое оружие – не пробивает доспех.

Пистоль при попадании снимает 2 хита. Пистоль – пробивает доспех.

Мушкет/Фузея – отправляет персонажа в тяжелое ранение при попадании.

Мушкет/Фузея – пробивает доспех.

Дротик снимает 1 хит. Дротик – не пробивает доспех.

Стрела снимает 1 хита. Стрела – не пробивает доспех.

Пушечное ядро при попадании по человеку на суше - убивает персонажа. При попадании по человеку на корабле - снимает хит с корабля. При попадании по человеку в лодке/каное - уничтожает лодку/каное.

Любой рикошет выстрелов не засчитывается за попадание по персонажу.

Доспех – доспех блокирует любые удары клинкового и древкового оружия (кроме алебард), прошедшие по области его ношения. Так же блокирует попадания стрел и снарядов духовых трубок, пришедшие в область ношения доспеха.

Ночное боевое взаимодействие:

Ночное боевое взаимодействие проводится с 21:00 до 9:00.

К ночному боевому взаимодействию допускается ранее очипованное клинковое оружие общей длиной не более 40 см, любые виды «протектированного» оружия (материал: пенополимеры), соответствующие внешнему виду клинкового вооружения 17-го-начало 18-го века, любые виды огнестрельного оружия, экзотическое оружие, соответствующее вышеописанным требованиям, макеты предметов и духовые трубки, прошедшие допуск.

Ночью разрешено устраивать «дуэли» (боевое столкновение с участием не более двух человек) по взаимной договоренности участников и с применением клинкового оружия, не более 60 см длиной, в освещенных местах и при наличии свидетелей.

Просим вас соблюдать повышенную осторожность в процессе ночного боевого взаимодействия!

Смертельный удар:

- Для осуществление смертельного удара вам необходимо обозначить добивание по персонажу, находящемуся в тяжелом ранении.

- Вы можете убить безоружного персонажа (в том числе, если с его оружия снят собираемый чип), не находящегося в состоянии тяжелого ранения, одним

ударом клинкового/древкового оружия или выстрелом из игрового огнестрельного оружия, сопровождая его характерным, громким выкриком (прим. «Умри скотина!», «До встречи в Аду!» и пр.).

В случае вашей смерти, вы должны оставаться в неподвижной позе на месте гибели вашего персонажа в течение 20 минут днем и 10 минут ночью, кроме случаев прямого указания обратного от маршала или региональщика. После истечения времени, вам следует, повязав на лоб характерный кусок светлой белой ткани, (обратите внимание, каждый игрок, следующий в мертвяк БЕЗ хайратника, будет наказываться дополнительным временем нахождения в мертвятнике) проследовать к ближайшему мастеру региональщику, сообщить ему о произошедшем и направиться в гавань для ожидания корабля в «мертвятник, либо же проследовать туда самостоятельно, при наличии такой возможности.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.

Скрытные убийства:

Для осуществления скрытного убийства, необходимо иметь навык "убийство" (согласовывается с мастером -координатором или мастером по сюжету ДО игры), подойти к любой цели со спины, при этом имея при себе короткое клинковое оружие (кортик, дага, кинжал) или пистолет, нанести удар/произвести выстрел и отдать черную метку (количество меток, выданных убийцам, зависит от произвола МГ, но не слишком много). Скрытное убийство убивает персонажа сразу, без учета хитов\доспехов и т.д (кроме Владык – мистических сущностей)

Оглушение:

Для осуществления оглушения необходимо подойти к цели вне зоны её видимости, после чего с громким возгласом совершить касание в область спины тыльной стороной оружия или крупногабаритным зачинованным предметом.

В случае если удар прошел, и в процессе его вы не получили ранения, оглушение удалось.

Шлем дает защиту от воздействия оглушения.

Оглушенный обязан коснуться земли не менее, чем тремя точками, и не способен реагировать на внешние факторы на протяжении 3-х минут.

Оглушенный не реагирует на внешние воздействия, кроме получения ранения, до конца пребывания в состоянии «оглушен».

Находясь в состоянии оглушения вы не можете сопротивляться вашему пленению со стороны других игроков.

Привести оглушенного в себя можно дважды коснувшись его щеки тыльной стороной ладони. При получении ранения, оглушенный так же приходит в себя.

Пленение и плен:

Для осуществления пленения, вам необходимо лишить персонажа подвижности (или он может сдаться добровольно) и связать (набросить на руки веревку или модель кандалов/цепей, закрепив так, что бы не создавать физического дискомфорта, а так же оставить возможность легко освободиться “по жизни”). Кандалы и цепи чипуются, веревки –нет.

Если персонаж игрока не способен воспользоваться каким-либо видом оружия (прим. связанные руки, персонаж обезоружен), считается, что вы можете успешно пленить его и без предварительного обездвиживания.

Игрок может добровольно сдаться в плен. Для этого необходимо медленно убрать обе руки за голову, прислонить их к затылочной части и зафиксировать

конечности в установленной позиции. После осуществления вышеописанного жеста, вы не можете вступить в боевое взаимодействие ближайшие 10 минут.

Пленного игрока необходимо кормить и поить не менее раза в час реального времени.

В случае отсутствия питания, персонаж игрока может погибнуть от изнеможения, на усмотрение игрока.

Плененному игроку необходимо предоставить комфортное место, на момент длительного статичного пребывания в плену (более 3-х часов), включающее себя полную большую баклажку воды, туристическую пенку, не менее 100см длиной и 50см шириной, источник тепла в темное время суток, и возможность воспользоваться санитарной точкой.

Настоятельно рекомендуется вести активную игру с пленным игроком.

В случае отсутствия комфортной точки содержания, персонаж игрока может погибнуть от изнеможения, на усмотрение игрока.

В случае нахождения игрока в плену более 5 часов, персонаж игрока может погибнуть от изнеможения, на усмотрение игрока.

Вы можете обратить пленного вами персонажа в рабство, при готовности пленного игрока продолжить игру рабом (пленный может выбрать смерть от стресса/изнеможения вместо рабства, но получит штраф). Для этого свяжитесь с вашим региональным мастером.

Освобождение из плена:

Если персонаж связан веревкой или аналогичными разрезаемыми путами, то он может освободиться путем трения пут об клинковое оружие (имеющее побираемый чип) в течение 60 секунд.

Если на персонаже оковы (кандалы или цепи, имеющие чип оков), снять их можно только с помощью чипованной отмычки или выстрелом из пистолета.

Пытки:

Внимание: Сцены пытки или казни не должны нести какую-либо физическую опасность для игроков. Игроки так же несут ответственность за свое здоровье, когда соглашаются на участие в сценах.

Осуществлять пытки или казнь может только персонаж с навыком "Палач" и только над пленным персонажем.

Пытки осуществляются методом воздействия «палачей» на «жертву», причем жертва в любой момент может отказаться играть в это, признав свою смерть (если пытку проводил игрок с навыком "Палач", жертва перед уходом в мертвяк обязана честно ответить на 2 вопроса палача).

Пытка может быть, как физической (избиение плетями, погружение в бочку с водой, пытка железом), так и ментальной. Проявите фантазию, не забывая, тем временем, грани дозволенного.

Сцена пытки должны длиться не менее 15 минут, по истечению которых палач может задать 1 любой вопрос жертве, на который необходимо ответить честно. На протяжении всего времени сцены, игрок-жертва должен громко имитировать крики и страдания, дабы продемонстрировать свое бедственное положение.

Прерывание процесса пытки освобождает жертву от необходимости отвечать на вопрос.

Повторное применение пыток приводит к гибели персонажа-жертвы. Перед уходом в мертвяк жертва должна честно ответить на 1 вопрос.

При отказе игры в сцену «пытток», жертва немедленно умирает и получает штраф в виде увеличения времени нахождения в мертвяке.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ.

Морские Сражения:

Общее:

- Боевые взаимодействия длятся с 9.00 до 21.00 (с 21.00 до 22.00 дается реверсный час, в течении которого корабли, не имеющие разрешение выходить в «сезон штормов и бурь» могут вернуться в порт приписки или порт назначения).
- В бой могут вступать любые корабли, прошедшие соответствующий допуск мастеров.
- ВСЕ корабли вступают в игру с Базовыми пушками!
- Наличие апгрейда Тяжелые пушки маркируется ярким красным вымпелом, закрепляемым на топе мачты, или форта. Во всех остальных случаях, когда вымпел отсутствует и в судовом журнале отсутствует запись о модернизации, это означает, что стоят базовые пушки.

Боевое взаимодействие:

Морские Сражения представляют собой перестрелку игровых кораблей с применением макетов пушек и других артиллерийских орудий.

Началом морского сражения считается первый выстрел одного из кораблей.

Каждый корабль имеет определённое количество единиц прочности (далее именуемые «хитами»), в зависимости от своего ранга.

**Напоминаем, что корабли без прокачки пушек не могут наносить повреждения форту.*

Команда корабля обязуется вести учет количества хитов их корабля в морском сражении и при обнаружении попадания громко сообщать: "По нам попали!" /"У нас пробоина!" и т.п и т.д.

Для победы и/или уничтожения судна, необходимо произвести по нему количество попаданий, равное количеству его хитов.

Внимание: дополнительное попадание приводит к «взрыву» и «уничтожению» проигравшего корабля, вместе со всем его экипажем и грузом.

Попаданием считается столкновения "ядра" с бортом, палубой или членом экипажа корабля. Попадание снаряда в мачту, весло, мотор, парус или веревочное оснащение, НЕ снимает хитов. В процессе морского сражения, персонаж не может быть убит попаданием пушечного снаряда. В процессе морского сражения ЗАПРЕЩАЮТСЯ какие-либо боевые взаимодействия, включая стрельбу из моделей огнестрельного оружия.

Попадание ядра в шлюпку топит ее.

Отскок ядра от воды с последующим попаданием, является рикошетом и хитов не снимает!

При 0 хитов корабль обязан лечь в дрейф и провести 15 минут в состоянии «тонущего корабля». Если за указанное время корабль не подвергается абордажу, либо же члены команды и груз не перемещены на другой корабль, то он уничтожается вместе со всем экипажем и грузом.

В случае затопления корабля, капитан обязан снять с него чип, аккуратно разорвать пополам, положить оба фрагмента в пустую пластиковую пятилитровую канистру из-под воды, герметично закрыть крышку и выкинуть за борт.

Данный игровой предмет является моделью “Добычи” и может быть поднят на борт любым кораблем. В дальнейшем его можно продать региональному мастеру в любом порту (цены на ту или иную добычу колеблются с учетом национальной принадлежности потопленного корабля) или на мастерке. Так же данный предмет может быть использован как факт подтверждения уничтожения определенного корабля.

Команду и груз корабля можно спасти, если подплыть к «тонущему» кораблю борт к борту. Забрать разрешается такое количество ресурсов и людей, которое позволяет перевозить ваш ранг корабля и его реальная вместимость.

Если ваш корабль позволяет переместить весь экипаж тонущего судна, то «тонущий» корабль может проследовать за вами под белым флагом до порта высадки. После прибытия не может быть использован в качестве игрового судна, до момента восстановления.

**Любое дополнительное попадание по «тонущему» кораблю, приводит к его уничтожению.*

После игрового уничтожения судна, его команда обязуется поднять на главной мачте треугольный белый флаг и проследовать в мастерскую локацию/мертвятник.

Любые взаимодействия с персонажами, до выхода новой ролью, запрещены.

Морское сражение считается завершенным, если в зоне видимости нет ни одного ведущего огонь или идущего на абордаж корабля.

Количество потерянных хитов, после завершения морского сражения, не восстанавливается. Восстановить хиты возможно только в порту. (см. правила по кораблям/экономики)

Абордаж:

Осуществлять абордаж можно в любое время морской баталии. Все попадания по короблю (палуба/корпус/член экипажа) во время осуществления абордажа считаются успешными.

После начала абордажа одна из команд будет убита или взята в плен, вести переговоры во время абордажа **запрещено**.

После начала абордажа одна из команд может сдаться в плен. В подобном случае сдавшаяся команда должна выполнять все требования противника, вплоть до прибытия на сушу, где для каждого игрока проигравшей команды вступают в силу правила плена.

В случае проигрыша(пленения) в абордаже, запрещены любые морские боевые взаимодействия, а также неподчинение победившей стороне.

На абордаж можно взять не только обездвиженное или находящееся на ремонте (имеющее 0 хитов) судно, но и находящееся в бою.

Для взятия на абордаж необходимо забросить две "кошки" (или багра) на борт обездвиженного судна противника. "Кошки" моделируются длинной веревкой, на конце которой привязан теннисный шарик. Для того, чтобы начать абордаж, вы должны поравняться с кораблем оппонента «борт в борт» и забросить\зацепить "кошки" за такелаж или корпус корабля так, чтобы произошла минимальная фиксация. Запрещается самопроизвольно отцеплять наброшенные "кошки" ("кошка" считается зацепленной, пока сама не отвалится). Для начала абордажа должны быть наброшены 2 "кошки" одновременно.

Если первая "кошка" самостоятельно отцепилась до того, как зацепилась вторая, абордаж не начинается.

**Длина верёвки не может превышать 10 метров.*

Отбивать летящую "кошку" оружием или руками, а также выбрасывать из корабля уже прилетевшую - нельзя. Разрешается снимать кошки с мачт, бушприта и веревочных конструкций корабля. Кошки, попавшие в вышеуказанные места, не считаются «заброшенными».

После успешного начала абордажа, если абордируемая команда принимает бой (любой случай кроме сдачи корабля), она должна начать процедуру поднятия прямоугольного белого флага на центральной мачте, оставаясь при этом на месте (команда абордирующих так же никуда не девается). Командам абордажа необходимо вывесить белое знамя/ленту на любой мачте или носу своего корабля. Во время смены флага другим кораблям разрешено вмешаться и

напасть на корабль атакующих, либо же помочь им взять на abordaj защищающийся корабль (по вышеуказанным правилам).

Порицается и запрещается искусственное увеличение времени смена флага командой, взятой на abordaj.

После поднятия на абординуемом корабле прямоугольного белого флага, любое вмешательство в ситуацию сторонних участников запрещено.

Преследование и/или сопровождение кораблей, принимающих участие в abordaje, после поднятия всеми участниками белого флага/ленты - **запрещено**.

С этого момента все корабли, принимающие участие в abordaje, считаются отставшими или потерянными в море и не могут вернуться в бой до завершения abordaja.

После подтверждения начала abordажной части, оба корабля должны проследовать до ближайшего порта, мастерки или данжа, где имеется abordажная зона. Требования к abordажной зоне - ровная, очищенная от зарослей и камней, буераков и мусора, территория, размером 6х6 м, разделенная на две части и огороженная по периметру канатом.

«Абордажная зона» представляет из себя макет нескольких палуб кораблей, расположенных на твердой почве.

У каждой Абордажной зоны вы сможете найти маршала (**в случае его отсутствия свяжитесь с ближайшим региональным мастером**).

После прибытия участники конфликта занимают позиции на противоположных макетах палуб и по команде маршала начинают сражение по правилам боевого взаимодействия.

Вся поверхность земли возле макетов «палубы» считается морем. Касание земли приравнивается к нахождению персонажа за бортом. Персонажи за бортом не могут принимать дальнейшее участие в боевом взаимодействии, до его окончания. Судьба «тонущих» моряков решается победившей стороной после окончания боя.

**Допускается проводить сражение на кораблях игроков, в случае обоюдного согласия команд, одобрения маршала/регионального мастера/мастера по боевым взаимодействиям, а так же надежной фиксации кораблей на твердой почве или в земле прибрежного мелководья.*

КАТЕГОРИЧЕСКИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ: Производить abordaj без маршала/мастера по боевым взаимодействиям/регионального мастера.

Победившая сторона может вернуться в морскую баталию по своему желанию.

Судьба Судна:

Победившая сторона может выбрать один из перечисленных вариантов:

1) Уничтожение корабля. Осуществляется методом изъятия сертификата на корабль командой-победителем и публичным сжиганием его на площадке абордажа.

*До уничтожения корабля вы можете переместить игровые ценности, сертификаты товаров, грузов, пушек, а также пленных на свое судно, при наличии места и возможности.

2) Захват корабля. Осуществляется методом изъятия сертификата на корабль и его присвоения командой-победителем.

*Для осуществления захвата корабля необходимо иметь в команде дополнительного человека профессии "мореплаватель" с нужным (или выше) рангом, для назначения на новый корабль, а также минимум одного человека в команду захваченного корабля.

В случае отсутствия необходимых людей вы не можете произвести захват.

Реализовать сертификат захваченного корабля можно только после прибытия в порт. Призовой корабль необходимо в обязательном порядке зарегистрировать в порту, оплатив установленную пошлину, после чего виртуально поставить в верфь на ремонт, оплатив ремонтные работы. Все взаимодействия с сертификатами товаров, грузов и пушек, возможны с момента их регистрации в порту.

Во время ремонтных работ чип корабля находится у Капитана порта.

Так же смотрите подробности в правилах по кораблям.

Десант и штурм фортификаций:

- Форт обязан иметь флагшток высотой не менее 2-х метров, находящийся не далее 2-х метров от штурмовой стены.

- Форт обязан иметь национальный флаг.

- Форт обязан иметь белый флаг.

Каждый форт имеет дополнительные ленты стражи (количество зависит от уровня форта), которые используются гарнизоном форта. Лента стражи - это широкая лента установленного образца, выдаваемая мастерами и вешающаяся на манер перевязи через плечо. Каждая лента стражи обозначает виртуального бойца форта, по факту это + 2 хита за ленту.

Дополнительные требования к форту - см. правила по фортификации.

Форт блокирует возможность высадки вражеских войск на берег и, в ряде обстоятельств, служит крепостью во время городских боев.

Запрещается высаживаться на берег колонии в обход её форта. Исключение - бухта контрабандистов подробнее см. правила по кораблям.

Началом боевого столкновения с фортом считается любой выстрел форта или корабля.

Форт боеспособен, если имеет расчет из хотя бы одного орудия и может вести огонь.

Если форт не может вести огонь (например, пушки не имеют подбираемых чипов) или не имеет расчета для ведения боя, он считается покинутым. Корабли могут высаживать десант.

Форт так же считается покинутым, если после начала боевого столкновения, находясь под обстрелом, защитники форта не произвели ни одного выстрела в течение 5-и минут.

Если форт начинает вести огонь ПОСЛЕ истечения вышеуказанного времени, остановить высадку десанта он уже не может, но может наносить повреждения кораблям и участвовать в боевом взаимодействии с десантом на берегу.

Форт имеет от 12 до 35 хитов, в зависимости от его уровня и устройства.

Форт может быть поражен только из Тяжелых пушек. Попадания снаряда в форт, снимает с форта один хит.

Попадание снаряда в человека внутри форта, убивает его.

Игроки внутри форта обязаны считать его хиты и громко оповещать о попадании в форт выкриками «В стену попали!» и пр.. Комендант или нижестоящий офицер, в случае его отсутствия, лично обязуется вести подсчет хитов форта.

Если форт потерял все хиты, то он считается уничтоженным, опускает национальный флаг и поднимает белый. Все обращенные к морю пушки считаются уничтоженными.

После этого форту запрещается вести огонь из пушек в сторону моря, однако, при наличии стены и орудий, обращенных в сторону колонии, разрешается вести огонь по десанту противника.

После поднятия белого флага разрешен десант с кораблей.

Десант в процессе высадки разрешается обстреливать при наличии береговой артиллерии вне форта или переносной артиллерии (пушек на лафетах), а также при наличии стены, обращенной в сторону колонии. Не разрешается разворачивать уцелевшие пушки с других стен, без наличия «колесного лафета» (прим. смотри правила по допуску оружия «пушки»)

Запрещено вести боевые взаимодействия с командой на борту корабля, до момента их высадки на берег. Стрельба из огнестрельного оружия, что с одной, что с другой стороны, до момента высадки так же запрещена.

Высадкой на берег считается момент, когда игрок стоит на берегу или на пристани.

Категорически запрещено стрелять из пушек по людям в воде (пусть даже и по щиколотку).

После съема всех хитов с форта, тот уничтожается. Все, кто находился внутри, считаются тяжелоранеными (или убитыми, на усмотрение игрока) (кроме тех, кто находился в цитадели (см. правила по фортификации), а орудия обращенные в сторону моря – уничтоженными.

Цитадель форта уничтожается или берется отдельно (См. правила по фортификации). Орудия цитадели не могут вести огонь в сторону воды, после уничтожения самого форта.

Подробности смотрите в правилах по фортификациям

Городские бои и захват колонии:

Строения:

Любое строение (кроме форта и производственных зданий) может быть уничтожено следующим образом:

а) Пушечный залп.

Количество выстрелов зависит от строения.

Все гражданские здания имеют 5 хитов. Обычные пушки снимают 1 хит, тяжелые – 2 хита. В случае уничтожения строения пушечным залпом, все люди внутри получают тяжелое ранение.

б) Поджог.

с) Стихийное бедствие (происходит в результате событий экономического цикла.).

Для восстановления здания требуется отыграть сцену ремонта, длительностью не менее 5 минут, а так же потратить ресурсы (50% от стоимости здания).

Двери:

Двери бывают двух видов:

а) Дверь.

б) Ворота.

Дверь:

Дверь – одностворчатая петельно-рамочная конструкция, имеющая замок размером не менее 80 на 160 см.

Если дверь заперта, то вы можете взломать её (тайный отыгрыш в течении 2 минут и смотри правила по взломам), либо разрушить.

Для того, что бы разрушить дверь, вы должны отыграть громкую сцену ее уничтожения с использованием игрового древкового оружия (топор). Время уничтожение двери: не менее 3-х минут. Или 1 выстрел из пушки.

Ворота:

Ворота – двустворчатая петельно-рамочная конструкция, имеющая замок, размером не менее 80 на 160см.

Ворота нельзя взломать.

Ворота уничтожаются либо пушечным залпом (3 хита), либо выламыванием с использованием игрового древкового оружия (топор), где в имитации участвуют не менее четырех человек на протяжении 15-и минут.

Бойницы и окна:

Разрешено вести стрельбу из окон здания.

При попадании в игрока через окно, попадание засчитывается.

Обеим сторонам запрещено применять клинковое и древковое оружие сквозь окна.

Разрешено использовать окна для проникновения в строение.

Для исключения проникновения сквозь окна, используйте ставни.

Запрещается использовать бойницы и окна для проникновения в строение, если они закрыты ставнями.

Запрещается вести стрельбу из бойниц или окон здания, если они закрыты ставнями.

Ставни – петельная наружная конструкция, закрывающаяся изнутри строения и полностью перекрывающая собой размер окна/бойницы.

Мебель и баррикады:

При наличии внутри здания передвижной мебели, ее можно использовать для создания баррикад и блокирования окон/дверей.

Так же вы можете создать баррикады и из других подручных материалов.

Подобные конструкции уничтожаются следующими способами:

а) Выстрелом из пушки.

б) Отыгрыванием сцены уничтожения баррикады топорами. Не менее 3-х минут на баррикаду. (в процессе разрешено поэтапно разбирать/двигать баррикаду. Не разрешено разбирать баррикаду за раз.)

в) Поджог.

После вышеописанных действий, нападающие могут отодвинуть или разобрать баррикаду.

Поджог:

При осуществлении поджога сообщите об этом региональному мастеру.

Поджог осуществляется установкой не менее одной цветной дымовой шашки (цвета: белый, красный. Время дымления не менее 30 сек) возле выбранного строения, корабля в порту или доках(прим. кроме форта).

После установки дымовой шашки возле выбранного строения/корабля, поджигатель, находясь возле цели поджога, должен громко крикнуть «Пожар» не менее двух раз.

Находящиеся внутри объекта персонажи могут выбраться из здания/с корабля, получив при этом тяжелое ранение.

Если персонажи не успевают покинуть объект до окончания горения дымовой шашки, они погибают.

Если шашка не была потушена до конца горения – объект уничтожен.

Для устранения пожара необходимо забросать шашку землей, используя сельскохозяйственный инструмент (ведра, лопаты). Запрещается кидать землю голыми руками.

Крах строения:

Если строение было уничтожено поджогом, стихийным бедствием или пушечным залпом, все персонажи, находящиеся внутри, погибают, а любые игровые ценности уничтожаются.

Захват колонии:

Для захвата колонии необходимо сломить сопротивление (при его наличии) и поднять на флагштоке форта национальный флаг захватчика, после чего удержать колонию не менее одного экономического цикла.

Для удержания колонии, необходимо назначить нового губернатора (или принять присягу от предыдущего (присяга разыгрывается на усмотрение игроков) и назначить коменданта колонии (или принять присягу от предыдущего. Прим. присяга разыгрывается на усмотрение игроков), а также оставить в колонии от двух до пяти постоянных жителей, в зависимости от размера и типа колонии. (Новые жители обязаны пребывать в захваченной колонии все дневное время. Всячески поощряется переезд игроков с палаткой и вещами на новое место жительства, обратитесь к своим региональным мастерам по старому и новому месту пребывания, для оказания вам помощи.)

Губернатор считается временным, пока его кандидатуру не утвердит король его нации и не придет указ о таком утверждении на остров. С получения указа об утверждении губернатора на острове, колония официально становится частью захватившего его государства, выход в эту колонию из мертвятника боевых персонажей нации, потерявшей колонию, ЗАПРЕЩАЕТСЯ.

Пример: Испания захватывает английскую колонию Чарльзтаун, поднимает испанский флаг, назначает временного губернатора, удерживает колонию 3 часа и получает информацию от региональщика, что в Старом Свете был подписан указ об утверждении нового губернатора и признании этих земель Испанскими. С этого момента в Чарльзтаун из мертвятника нельзя выйти вооруженным персонажем англичанином (ножи и кинжалы скрытого ношения не являются фактом вооружения).

Монарх так же может не утвердить кандидатуру временного губернатора, но назначить или прислать своего ставленника, тем самым признавая эти земли национальными. Колония меняет подданство с момента признания её монархом, и именно с этого момента прекращается выход в локацию из мертвятника боевых персонажей нации бывших хозяев.

После захвата колонии попасть в свой не-игровой лагерь (пройдя в локацию не по игре) можно только сдав лист персонажа местному региональному мастеру, на все время пребывания в локации. В это время обязательно ношения маркера в виде белой повязки (хайратника) и запрещено нахождение в игровой зоне, без разрешения регионального мастера, а также проведение любых игровых взаимодействий с кем-либо.

При невозможности осуществить захват, колонию можно разграбить.

Эти правила так же работают для народных волнений и возвращения колонии стране-основательнице, за исключением необходимости назначения новых жителей.

Разграбление колонии:

Для разграбления колонии необходимо уничтожить все административные здания колонии (форт и главное здание колонии см. правила по экономике), отыграв их уничтожение по правилам и зафиксировав этот факт у регионального мастера. Разграбление колонии не может занять менее 5 минут реального времени. После разграбления региональщик выдаст вам казну колонии, равную 30 – 70% (в зависимости от уровня отыгрыша) процентам от стоимости разрушенного\разграбленного

После разорения, колония приобретает статус «разграбленная» и не может вести какую-либо деятельность, пока не будут восстановлены здания.

Сексуальный контакт:

Секс отыгрывается массажем.

Оргазм песнями или стихами.

Если женщина не отыграла оргазм значит секс её не удовлетворил.

Если мужчина не отыграл оргазм значит секс не может привести к зачатию. Смотри правила по медицине.

Правила по Фортификации.

Введение:

Форт блокирует возможность вражеского десанта войск на берег и служит крепостью в городских боях в ряде обстоятельств.

Категорически запрещается высаживаться на берег или гавань колонии в обход её форта (кроме бухты контрабандистов).

Форт - это не только залог защиты и благополучия колонии, но и её лицо.

Часть Первая.

Базовые Требования.

Форт обязан иметь флагшток высотой не менее 2х метров, находящийся не далее 2х метров от штурмовой стены, с возможностью поднятия и опускания национального флага.

Форт обязан иметь национальный флаг.

Форт обязан иметь белый флаг.

Форт обязан иметь сертификат с указанием статуса и количество максимальных хитов, утвержденный мастером по боевому взаимодействию.

Без сертификата форт не является функциональным, и представляет из себя крупное строение с не более чем 8 хитами.

Форт обязан иметь дневник.

В дневнике необходимо записывать расширения, ремонт, потерю хитов в битве и в личном составе, важные события в жизни форта и солдат, его охраняющих. Заполнением дневника заведует комендант форта или вышестоящий по званию офицер в его отсутствии или смерти.

Потеря или утрата дневника форта возбраняется.

Часть вторая.

Требования к внешнему виду и снаряжению.

Фортификация имеет три уровня.

1

Уровень

Укреплённая береговая батарея.

Стоимость

улучшения

3 ресурса + 1 эскудо

Кол-во пушек

До 4

Хитов

12

Штурмовая Стена

от 2 метра шириной, 160 см высотой.

Ленты стражи

2

2

уровень

Малый форт

Стоимость

улучшения

5 ресурсов + 2 эскудо

Кол-во пушек

До 10

Хитов

От 20 до 25

Штурмовая Стена

от 4 метров шириной, 160 см высотой.

Ленты стражи

4

3

уровень

Большой форт

Стоимость

улучшения

7 ресурсов + 3 эскудо

Кол-во пушек

До 15

Хитов

От 25 до 35

Штурмовая Стена

от 6 метров шириной, 160 см высотой.
Внутренний двор.

Ленты стражи

6

3+

уровень

Большой форт с Цитаделью

Цитадель

Постройка от 2х2 метра, высотой не менее 2х метров. Примыкающая к фортовой стене/находящаяся в метре от неё внутри стен закрытого периметра. Может иметь дверь, окна и бойницы, так же не более 4х пушек.

Хиты

Имеет 8 своих хитов

Ленты стражи

8

Тяжелые **Улучшение стоит 5 ресурсов и 2 эскудо.**

пушки

**Восстановление потраченной ленты стражи стоит 1 ресурс или 7 песо.*

Любой форт чипуется перед игрой мастером по боевым взаимодействиям, имеет на старте 1 уровень в независимости от его вида (в зависимости от уровня антуража форта, после осмотра всех фортов на игре, самым лучшим мастер по боевке добавит каких-то плюшек), в дальнейшем если он отвечает требованиям фортов 2 или 3 уровня - игроки могут прокачать его по игровым правилам.

Стена форта должна представлять собой сплошную прямую или кривую.

Форт может быть как полностью вытянут с права налево, так и иметь любую форму стен от квадрата до пятиугольника, но форт ОБЯЗАН иметь штурмовую стену указанной ширины и высоты, обращенную в сторону воды так, чтобы корабли могли вести обстрел (по стене) с рейда.

Штурмовая часть стены должна быть изготовлена из материалов, выдерживающих попадание игровых ядер. Рекомендованы для этого доски и фанера, а также другие плотные материалы.

Форт обязан иметь приемлемый эстетический вид и быть устойчив к непогоде. А также иметь как минимум один навес/помещение для укрытия от дождя припасов и солдат. Форт должен иметь ворота.

Под каждое орудие должен быть отдельный порт или бойница в стене.

Уровень форта и количество хитов определяется мастером по боевке и отображается на чипе, который обязан быть размещен на стене форта, обращенной к порту. Чип форта неотчуждаем никаким иным путем и может быть сорван только мастером в случае обрушения форта путем его осады с моря.

Между городом и фортом возможна стена, моделируемая

нетканкой/плотной тканью, штакетником или плетеным забором высотой не менее полутора метров. Так же стена должна иметь проем 150 см, в который можно установить ворота. Проемы должны быть направлены к порту и джунглям.

Форт может запирается изнутри засовом, но только если имеет замкнутую линию стен и ворота. Запирать форт изнутри можно только в случае постоянного нахождения хотя бы одного человека в форте.

Если форт заперт изнутри, в него невозможно проникнуть, не сломав ворота (выстрелами из пушки). Если внутри не осталось живых, ворота придется ломать.

Часть третья.

Повреждение и разрушения форта.

Началом боевого столкновения с фортом считается любой выстрел форта или корабля. Форт боеспособен, если имеет расчет из хотя бы одного орудия и может вести огонь.

Если форт не может вести огонь (например, пушки не имеют подбираемых чипов) или не имеет расчета для ведения боя, он считается покинутым. Корабли могут высаживать десант.

Форт так же считается покинутым, если после начала боевого столкновения, находясь под обстрелом, защитники форта не произвели ни одного выстрела в течение 5-и минут. Если форт начинает вести огонь ПОСЛЕ истечения вышеуказанного времени, остановить высадку десанта он уже не может, но может наносить повреждения кораблям и участвовать в боевом взаимодействии с десантом на берегу.

Попадания снаряда в форт снимает с форта один хит.

Попадание снаряда в человека внутри форта убивает его. Форт может быть поражен только из тяжелых пушек.

Игроки внутри форта обязаны считать его хиты и громко оповещать о попадании в форт выкриками «В стену попали!» и пр. Комендант или заменяющее его лицо, в случае его отсутствия, лично обязуется вести подсчет хитов форта.

Десант в процессе высадки разрешается обстреливать при наличии береговой артиллерии вне форта или переносной артиллерии (пушек на лафетах), а также при наличии стены, обращенной в сторону колонии. Не разрешается разворачивать уцелевшие пушки с других стен, без наличия «колесного лафета» (прим. смотри правила по допуску оружия «пушки»)

Запрещено вести боевые взаимодействия с командой на борту корабля до момента их высадки на берег. Стрельба из огнестрельного оружия, что с одной, что с другой стороны до момента высадки так же запрещена.

Высадкой на берег считается момент, когда игрок стоит на берегу или на пристани.

Категорически запрещено стрелять из пушек по людям в воде (пусть даже и по щиколотку).

Уничтожение:

После съема ВСЕХ хитов с форта тот уничтожается. Все находящейся внутри (вне цитадели) считаются тяжелоранеными (или убитыми на свой выбор), а орудия, обращенные к воде - уничтоженными.

После уничтожения форта цитадель остается боеспособной, пушки внутри неё функционируют, а находящиеся внутри люди могут продолжать оказывать сопротивления.

После съема ВСЕХ хитов с форта необходимо снять национальный флаг и поднять белый флаг.

Это обязанность коменданта или вышестоящего офицера в случае его отсутствия.

После уничтожение форта, форт теряет один уровень, и может быть последовательно усовершенствован до своего начального уровня в процессе игры.

Ремонт:

Ремонт форта производится методом изображения сцены ремонта, не менее чем двумя людьми с «игротехническим набором инструментов», где за 5 минут сцены те восстанавливают 1 хит.

При длительном ремонте (от 10 хитов), возможно изображение сцены отдыха рабочих которая будет включена в потраченное время на ремонт, если она занимает не более 1/3 от затраченного времени.

В этом случае на каждые 5хитов тратится 1 ресурс и 5 песо. Нельзя потратить на ремонт меньшее количество ресурсов, даже если тот имеет меньшее количество повреждения.

ПРИМ. Если форт потерял 3 хита, ему нужно в любом случае потратить 1 любой ресурс и 5 песо. Если форт потерял 11 хитов, ему нужно в любом случае потратить 3 любых ресурса и 15 монет для полного восстановления.

Цитадель:

Постройка от 2х2 метра, высотой не менее 2х метров. Примыкающая к фортовой стене/ находящаяся в метре от неё внутри стен закрытого периметра.

После уничтожения форта цитадель остается боеспособной, пушки внутри неё функционируют, а находящиеся внутри люди могут продолжать оказывать сопротивление.

Цитадель может быть уничтожена только с земли, выстрелами из любых пушек (не нужны тяжелые орудия). Имеет 8 хитов и может иметь дверь, окна и бойницы.

Попадание ядра при штурме форта в цитадель снимает хит с самого форта, а не с цитадели.

Часть четвертая.

Прочее:

Ленты стражи.

Каждый форт имеет дополнительные ленты стражи (количество зависит от уровня форта), которые используются гарнизоном форта. Лента стражи - это широкая лента установленного образца, выдаваемая мастерами и вешающаяся на манер перевязи через плечо. Каждая лента стражи обозначает виртуального бойца форта, по факту это + 2 хита за ленту.

Кол-во лент зависит от уровня форта (см. таблицу)

**Восстановление потраченной ленты стражи стоит 1 ресурс или 7 песо*

Угон корабля, пришвартованного в порту колонии, с уровнем форта 3- НЕВОЗМОЖЕН.

Поджог корабля, пришвартованного в порту колонии, с уровнем форта 2 и выше – НЕВОЗМОЖЕН.

Тяжелые орудия.

- Тяжелые пушки (только для военных кораблей и фортов) - более мощные пушки, отличающиеся повышенной пробиваемостью. Модификация устанавливается на форт или корабль и не может быть передана, украдена или разрушена. Наличие данного улучшения маркируется ярким красным вымпелом, закрепляемым на топе мачты, или форта.

- Форт стартует с Базовыми пушками (в случае если форт был разрушен, а затем отстроен, он так же стартует с базовыми орудиями, но может быть улучшен).

- Форт может быть поражен только из Тяжелых пушек

- Когда корабль пришвартован в порту, защищенном действующем фортом, он не может быть уничтожен с воды, пока на нем нет хотя бы одного игрока, и он не отшвартован. Поразить его можно только диверсией (поджогом) или выстрелом из форта (или берегового орудия). Если корабль пришвартован, он так же НЕ МОЖЕТ вести огонь и ОБЯЗАН быть закрепленным к берегу с убранными парусами! Примечание: если форт уничтожен (обстрелом или диверсией), то пришвартованные корабли становятся уязвимыми и могут быть затоплены, потеряв все свои хиты.

Блокада.

Для формирования «Блокады» нужно сформировать Армаду. Армада должна встать на рейд около осаждаемого порта на расстояние излета выстрела.

Блокада должна удерживаться в течение двух часов, пресекая любые торговые снабжения колонии.

Правила по кораблям.

Допуск.

Кораблем (или судном) на нашей игре называется любое плавательное средство, отвечающее технике безопасности, соответствующее визуальному допуску, а так же прошедшее допуск мастеров к игре.

Критерии допуска плав.средства:

- Находясь на воде, вы обязаны следовать требованиям закона РФ;
- Плавательное средство должно быть оснащено средствами индивидуального спасения (спасательный круг и спасательные жилеты по количеству людей на борту);
- Каждый корабль должен быть оснащен аптечкой первой помощи;
- Корабль должен быть сделан из прочных, труднодеформируемых материалов;
- При наличии мотора свыше 10ЛС, в экипаже корабля должен быть хотя бы один человек имеющий права и навыки для обращения с ним;
- Для допуска корабля к «ночному мореходству» корабль должен быть оснащен габаритными осветительными огнями (см. правила «Сезон штормов и бурь»);
- Корабль не должен иметь острых, выпирающих, а также иных предметов, способных причинить физический вред человеку;
- Все веревки\шкоты\канаты должны быть закреплены на своих местах и не препятствовать перемещению по кораблю, а так же не стеснять движения игроков;
- Каждый игровой корабль должен иметь флаг своей фракции, а так же государственный флаг Российской Федерации. Исключение мастерские и игротехнические корабли в ряде случаев;
- Корабль является непобираемой собственностью (побираем только чип и игровое имущество). Все игровые взаимодействия без присутствия владельцев или регионального мастера – запрещены!
- К игре допускаются имитации пушек 16-18 век, работающих по средству петард, допускаемых на игру (максимально допустимые петарды «Корсар-5», а так же «Корсар-6» по индивидуальному допуску мастеров и их аналоги). В качестве снарядов используются теннисные шары (предварительно проколотые в одном месте для смягчения попадания.)

Любые конструкции, отличающиеся от описанного выше, должны пройти допуск и предварительное разрешение у мастерской группы.

- На нашей игре мы призываем всех участников соблюдать правила техники безопасности и стараться избегать ситуаций, которые могут привести к травмам!

- Запрещено преднамеренно стрелять в голову человеку;

- Капитаны, допускаемые к управлению плавательным средством, должны иметь «навык мореходства», который выдается игрокам, обладающим навыками управления судном (или кораблем), а так же согласившихся с правилами по их прочтению. См. пункт 5.3

- В случае несоответствия плавательного средства установленному регламенту, мастерская группа в праве не допустить корабль на игру (уточняйте соответствие плавательного средства с главным мастером, в случае сомнения).

Игровые положения:

1. Каждый корабль/судно должен иметь судовой журнал.

В судовой журнал должны быть внесены записи капитана (или исполняющего его обязанности), касательно всех игровых событий с которыми сталкивался экипаж во время своего пребывания на корабле (вступление в бой, фиксирование хитов по факту боевого взаимодействия, абордаж, нахождение ценного груза, ремонт в море, выход\вход в игровой процесс при необходимости, а также личные потери среди экипажа и список пассажиров).

Все отметки должны иметь привязку к реальному времени и игровому пространству.

Пример: «14.05. Вышли из Европы. На борту 5 единиц золота и 1 предмет роскоши. С нами в попутное плавание вызвался Сер Роджер Пеннинг. Держим курс на остров Тортугу. Корабль отремонтирован (10 НР), число экипажа 6 человек.»

1. В случае порчи или утраты судового журнала – обратитесь к мастеру локации, в которой вы находитесь.

2. Запрещен выход в плавание без судового журнала и отметки мастера по факту проверки готовности, спасательных жилетов, опознавательных знаков (флаг, огни), минимального экипажа.

3. Поднятый белый флаг на мачте обозначает, что корабль **ВЫШЕЛ** из боевого взаимодействия и/или сдался. Если после поднятия белого флага по кораблю нанесен хотя бы один выстрел в поражаемую часть, корабль считается потопленным. Корабль обязан поднять белый флаг (в случае не поднятия белого флага, не смотря на голосовые маркеры, корабль считается потопленным в течении одной минуты).

4. В случае если игроки на корабле хотят выйти из игровых взаимодействий (вне боевых соприкосновений), на корабле поднимается Российский флаг- триколор. Возвращение в игру возможно только с того места,

где был поднят триколор. Запрещено поднимать триколор после того, как с вами пожелали вступить в игровое взаимодействие. Поднятый флаг «вне игры» означает, что данный корабль находится не в игре, атаковать и вступать с ним в игровые взаимодействия запрещено! Экипаж корабля вне игры не имеет права вступать в игровые взаимодействия и обмениваться игровой информацией с игроками, пока не вернется к точке старта и не продолжит игру с места, где был поднят триколор. Нарушения будут фиксироваться и строго наказываться!

Специализации капитанов.

Специализация – это особые корабельные навыки игроков.

- Мореплаватель – позволяет управлять кораблями. При отсутствии данного умения, хотя бы у одного из членов экипажа, корабль не может покинуть порт. Без навыка «Мореплаватель» игрок не имеет права отшвартовывать корабль от пристани. Мореплаватель бывает нескольких уровней:

«Мореплаватель» ур. 1 - Позволяет управлять любым военным кораблем 3-4 рейта, а так же любым торговым кораблем.

«Мореплаватель» ур. 2 - Позволяет управлять любым военным кораблем 2 рейта, а так же любым торговым кораблем.

«Мореплаватель» ур. 3 - Позволяет управлять любым военным кораблем 1 рейта, а так же любым торговым кораблем. Возможность плавать в сезон штормов (ночью). (см. правила «Сезон штормов и бурь»)

Получить навык «Мореплаватель» и повысить его уровень можно в морской академии (Портовое управление в каждой главной колонии нации).

Для получения ур1 – 1 час обучения.

Для получения ур2 – 2 час обучения.

Для получения ур3 – 3 час обучения.

- Контрабандист – может пользоваться бухтами контрабандистов (как обычными портами).

- Торговец – может управлять торговым судном 3-4 рейта, а так же предоставляет скидку, обладателю навыка, во время торговли ресурсами в Европе.

- Судовой врач – может оказывать помощь раненым (вне боя, исключение: абордаж). Одновременное лечение нескольких игроков невозможно одним врачом (см. правила по Медицине).

Антураж:

Чем более эстетично и качественно выполнен антураж корабля, тем выше шанс его допуска, как военного судна (см. Классы кораблей). Наличие парусного (пусть и бутафорского) вооружения, количество пушек (в том числе и бутафорских), носовых фигур, бортов и портов под орудия, фонарей, канатов и

других узнаваемых элементов парусных кораблей 17-18 веков значительно влияют на получаемый статус «военное судно» и игровые бонусы. Для избежания разногласий с мастерской группой, рекомендуется до начала игры обсудить внешний вид корабля.

Качественный антураж может так же прибавить кораблю максимальные хиты и грузоподъемность.

На любом судне (кроме шлюпки) ДОЛЖЕН присутствовать хотя бы один декоративный парус!

Игровые флаги и их формы:

1. Национальный флаг прямоугольной формы. Каждый корабль обязан иметь свой национальный флаг (или несколько). (Примеры национальных флагов смотри в приложении);

2. Белый флаг прямоугольной формы. В случае сдачи корабля или нуля хитов, корабль обязан поднять белый прямоугольный флаг;

3. Зеленый флаг прямоугольной формы. Корабль является мистическим, может иметь особенное количество хитов (но не превышает 20 хитов) или оказаться миражом, ходит под прямоугольным зеленым флагом, тем самым оповещая о своем особом состоянии;

4. Зеленый флаг треугольной формы. Поднимается на корабле Дейви Джонса, когда тот уходит на ДНО (корабль не видим и не уязвим);

5. Золотой флаг прямоугольной формы. Этим флагом помечается ОСОБЫЙ корабль, пробиваемый только тяжелыми орудиями (такой корабль ОДИН на игре, он уже определен и второго быть не может (сюжетный момент)! Совсем никак, даже за очень большие деньги!);

6. Длинный красный вымпел. Яркий флаг красного цвета, хорошо различимый с относительно дальней дистанции, устанавливаемый на корабли (или форт), имеющие тяжелые орудия;

7. Корабль вне игры (забирает/отвозит игроков/ ЧП и т.д.) обязательно ходит под флагом Российской Федерации!

Классификация кораблей.

На нашей игре корабли различаются по названиям, типу и рейтам. (Классификация кораблей приведена в таблице ниже)

Рейт	название	Хиты	Макс. Скорость	Мачты	Мин. Экипаж	Высота борта	Длина	Пушки	Груз
S	Особый. Кор.	+2 к НР	10км/ч	3+	6+	1м+	6м+	16+	+2
Военные корабли									
1	Мановар	18	10км/ч	2+	5+	1м+	6м+	16-20	20
2	Линейный корабль	16			4+		5м+	12-16	18
3	Фрегат	14	8км/ч*	1+	3+	80см+	4м+	6-8	10
4	Бриг	10	Весла/ парус		2+	50см+	2м+	1-3	6
Торговые корабли									
1	Галеон	14	10км/ч	2+	2+	1м+	6м+	6+	22
2	Пинас	10	8км/ч	1+	2+	80см+	5м+	4-6	20
3	Флейт	7	Весла/ парус		2+	50см+	4м+	2-5	14
4	Шхуна	4			2+		2м+	0-3	10
Нет	Шлюпка/ка ное	2	весла	0	1+	0+	1,8м+	НЕТ	2

Внимание: корабли S-рейта не пробиваются из Базовых пушек, но пробиваются из Тяжелых пушек!!! Базовые пушки после попаданий, равных по количеству хитам корабля, приводят к его остановке (имитируемому повреждению такелажа и рангоута, требующему ремонта в море). В обездвиженном состоянии корабль может отстреливаться, но должен остановиться до отыгрыша ремонта в море (не менее 30 минут). В это время корабль может быть взят на абордаж!

На рейт корабля, в первую очередь, влияет максимальное количество мачт, его длина и высота бортов. Так же для военных кораблей очень важен качественный антураж.

Высота борта высчитывается по среднеарифметическому значению (сумма всех высот участков борта, делённая на их количество).

Примечание: Для того, что бы определить какой корабль перед вами, – обратитесь к параметрам допуска в таблице!

Корабль, на котором меньше минимального количества экипажа, не может использовать орудия!

Типы кораблей.

Корабли делятся на военные и торговые.

Различия.

Военные корабли могут:

- Носить тяжелые орудия;
- Устанавливать некоторые апгрейды, доступные только им;
- Обладают большим количеством хитов.

Военные корабли:

- Мановар (I рейт)

Минимальные требования: Плавающее средство, длиной более 6 метров, минимальный экипаж не менее 5 человек. С двумя и более мачтами.

Наличие минимум двух орудийных палуб (одна может быть бутафорской).

Наличие рабочего или бутафорского парусного вооружения на всех мачтах, носовой фигуры, бушприта, кормовых фонарей. Геометрия и обводы корпуса, с учетом антуража, должны быть похожи на модель корабля 17-18 века.

Высота бортов не менее 1 метра от уровня ватерлинии. Для управления требуется 1 человек со способностью «Мореплаватель» ур. 3.

На команду выдается до 2 способностей «Мореплаватель» ур. 1 и одна «мореплаватель» ур. 3

Хиты: 18

Грузоподъемность: 20

Пушки: 16-20

Тип перемещения: паруса, 10 км\ч на моторе

- Линейный корабль (II рейт)

Минимальные требования: Плавающее средство по длине более 5 метров, минимальный экипаж не менее 4 человек. С двумя и более мачтами.

Наличие минимум двух орудийных палуб (одна может быть бутафорской).

Наличие рабочего или бутафорского парусного вооружения на всех мачтах, носовой фигуры, бушприта, кормовых фонарей. Геометрия и обводы корпуса с

учетом антуража, должны быть похожи на модель корабля 17-18 века. Высота бортов не менее 1 метра от уровня ватерлинии. Для управления требуется 1 человек со способностью «Мореплаватель» ур. 2.

На команду выдается 2 способности «Мореплаватель» ур. 1 и одна «Мореплаватель» ур. 2.

Хиты: 16

Грузоподъемность: 18

Пушки: 12-16

Тип перемещения: паруса, 10 км\ч на моторе

- Фрегат (III рейт)

Минимальные требования: Плавающее средство по длине более 4 метров, минимальный экипаж не менее 3 человек. С двумя и более мачтами. Наличие рабочего или бутафорского парусного вооружения хотя бы на одной мачте, бушприта. Геометрия и обводы корпуса с учетом антуража должны быть похожи на модель корабля 17-18 века. Высота бортов не менее 80 сантиметров от уровня ватерлинии. Для управления требуется 1 человек со способностью «Мореплаватель» ур.1.

На команду выдается 2 способности «Мореплаватель» ур. 1

Хиты: 14

Грузоподъемность: 10

Пушки: 6-8

Тип перемещения: весла\паруса, 8 км\ч на моторе

Примечание: Использование мотора «по игре» только в исключительном случае, при согласовании проекта корабля с мастерами не менее, чем за месяц до игры. В этом случае разрешенная скорость до 8 км/ч.

- Бриг (IV рейт)

Минимальные требования: Плавающее средство по длине более 2 метров, минимальный экипаж не менее 2 человек. С одной мачтой. Наличие рабочего или бутафорского парусного вооружения, бушприта. Геометрия и обводы корпуса с учетом антуража, должны быть похожи на модель корабля 17-18 века. Высота бортов не менее 50 сантиметров от уровня ватерлинии. Для управления требуется 1 человек со способностью «Мореплаватель» ур. 1.

На команду выдается 1 способность «Мореплаватель» ур. 1 (Как правило Капитану)

Хиты: 10

Грузоподъемность: 6

Пушки: 1-3

Тип перемещения: весла\паруса (запрещено использовать мотор во время игры)

Торговые корабли:

- Галеон (I рейт)

Минимальные требования: Плавательное средство по длине более 6 метров, минимальный экипаж не менее 2 человек. С двумя и более мачтами. Наличие минимум двух оружейных палуб (одна может быть бутафорской).

Наличие рабочего или бутафорского парусного вооружения на всех мачтах, носовой фигуры, бушприта, кормовых фонарей. Геометрия и обводы корпуса с учетом антуража, должны быть похожи на модель корабля 17-18 века. Высота бортов не менее 1 метра от уровня ватерлинии. Для управления требуется 1 человек со способностью «Мореплаватель» ур. 2.

На команду выдается 1 способность «Мореплаватель» ур. 1 и 1 способность «торговец»

Хиты: 14

Грузоподъемность: 22

Пушки: 6-8

Тип перемещения: весла\паруса, 8 км\ч на моторе

- Пинас (II рейт)

Минимальные требования: Плавательное средство по длине более 5 метров, минимальный экипаж не менее 2 человек. С одной или более мачтами. Высота бортов не менее 80 сантиметров от уровня ватерлинии. Для управления требуется 1 человек со способностью «Мореплаватель» ур. 1.

На команду выдается 1 способность «Мореплаватель» ур. 1 и 1 способность «торговец»

Хиты: 10

Грузоподъемность: 20

Пушки: 4-6

Тип перемещения: весла\паруса, 8 км\ч на моторе

- Флейт (III рейт)

Минимальные требования: Плавательное средство по длине более 4 метров, минимальный экипаж не менее 2 человек. С одной и более мачтами. Высота бортов не менее 50 сантиметров от уровня ватерлинии. Для управления требуется 1 человек со способностью «Торговец».

На команду выдается 2 способности на выбор: 2 «Торговец» или «Торговец» и «Контрабандист»

Хиты: 7

Грузоподъемность: 14

Пушки: 2-5

Тип перемещения: весла\паруса, 8 км\ч на моторе.

- Шхуна (IV рейт)

Минимальные требования: Плавательное средство по длине более 2 метров, минимальный экипаж не менее 2 человек. С одной и более мачтами. Высота бортов не менее 50 сантиметров от уровня ватерлинии. Для управления требуется 1 человек со способностью «Торговец».

На команду выдается 1 способность «Торговец» ур. 1

Хиты: 4

Грузоподъемность: 10

Пушки: 0-3

Тип перемещения: Тип перемещения: весла\паруса (запрещено использовать мотор во время игры)

- Шлюпка/каное (без ранга)

Минимальные требования: Длина судна от 1.8 метров. НЕ МОЖЕТ перевозить грузы в новый свет!

На команду выдается 1 способность «Контрабандист».

Хиты: 2

Грузоподъемность: 2

Пушки: нет

Тип перемещения: Тип перемещения: весла (запрещено использовать мотор во время игры)

Строительство, ремонт и улучшения

Верфь – сооружение, позволяющее производить и ремонтировать корабли и суда, а также производить модернизацию кораблей.

После потопления чип корабля уничтожается (см. правила Боевых взаимодействий), для получения нового чипа необходимо заложить новый корабль на верфи, оплатить его строительство и дождаться окончания времени, отведенного на работы.

После чего корабель выдает накладную, в обмен на которую региональный мастер предоставляет новый чип построенного корабля (делается новая заметка в судовом журнале с пометкой мастера). Новый корабль имеет базовые показатели, зависящие от ранга.

На верфи доступны улучшения для всех кораблей, а так же особые для военных.

Примечание: Установка или смена чипа на плав. средство может производиться только на берегу.

Модернизации:

Чертежи – сертификаты, позволяющие корабелу (инженеру) провести модернизацию корабля (судна), орудий, или строений (мануфактуры и форта) в локации. Чертежи можно получить только в старом свете за успешную и полноценную сдачу цикла (смотри правила по экономике).

(Покупка\обмен чертежей для локации «Бермуды» в Новом свете стоит денег)

Если цикл не сдан, невозможно улучшение построек в следующий цикл!

После установки улучшения на корабль (судно), оно становится неотъемлемой частью корабля и может быть передано только вместе с чипом корабля.

1. Пушки

Все корабли (кроме шлюпа) со старта имеют Базовые пушки!

- Базовые пушки - 16 фунтовые пушки, стандартные орудия обладающие обычным уроном.

Не могут пробивать стены форта и S-рейт. Устанавливаются на все корабли на старте.

(По факту прохождения мертвятника есть маленький шанс сохранить улучшения корабля).

- Тяжелые пушки (только для военных кораблей и фортов), более мощные пушки отличающиеся повышенной пробиваемостью. Модификация устанавливается на корабль и не может быть передана, украдена или разрушена. Наличие данного улучшения маркируется ярким красным вымпелом, закрепляемого на топе мачты, или форта.

2.Трюм

- Улучшенный трюм

Оптимизирует пространство в трюме увеличивая объем перевозимого груза (от 1 до 4). Может быть применимо ко всем кораблям (кроме Шлюпки/каное). Стоимость покупки смотри в правилах по экономике (в отличие от типа корабля цена может меняться). Модификация устанавливается на корабль и не может быть передана, украдена или разрушена.

3. Улучшенный корпус

Данная модификация улучшает прочность обшивки корпуса для любого корабля или судна, вне зависимости от рейта, на +1 хит к общей сумме постоянных хитов.

Верфь

Позволяет пополнять запасы, производить ремонт, модернизировать и строить корабли подробнее смотри правила по экономике

Взаимодействия с кораблями.

Общее:

- Боевые взаимодействия длятся с 9.00 до 21.00 (с 21.00 до 22.00 дается реверсный час, в течении которого корабли, не имеющие разрешение выходить в «сезон штормов и бурь» могут вернуться в порт приписки или порт назначения).

- В бой могут вступать любые корабли, прошедшие соответствующий допуск мастеров.

- ВСЕ корабли вступают в игру с **Базовыми пушками!**

- Наличие апгрейда **Тяжелые пушки** маркируется ярким красным вымпелом, закрепляемым на топе мачты, или форта. Во всех остальных случаях, когда вымпел отсутствует и в судовом журнале отсутствует запись о модернизации, это означает, что стоят базовые пушки.

- Угон кораблей моделируется снятием чипа корабля, но не в коем случае не дает возможность управления чужим судном без согласия владельца и присутствия уполномоченного члена экипажа (управление кораблем производится только уполномоченным членом экипажа). Полученный чип можно прикрепить к любому другому подходящему по рейту и типу (торговый/военный) кораблю. Лодка, потерявшая чип корабля, выбывает из игры до получения нового чипа (закладке нового корабля на верфи или путем прикрепления чипа украденного корабля, подходящего по параметрам).

Возможен захват корабля при угоне, abordage, мятеже на корабле. При согласии Судовладельца на завладение его кораблем.

Судовладелец может:

- 1) Перейти на сторону захватчика;
- 2) Отыграть пленного;
- 3) Одеть белый повязку на голову (Вне игры);
- 4) Поручить или доверить управление кораблем иному лицу.

Любое из решений судовладельца должно быть занесено в судовой журнал с росписью судовладельца.

Захваченный корабль переходит под командование захватчиков и следует их приказам, в случае отказа судовладельца от физического захвата.

Захватчикам выдается только чип, согласно правилам по угону.

- Судовой врач может производить все медицинские вмешательства прямо на корабле (смотри правила по медицине), в том числе во время abordage или время плавания, а любой другой врач, только на берегу.

- После игрового взаимодействия, если членов экипажа осталось меньше, чем требуется по рейду, корабль обязан следовать либо в ближайший порт, либо в порт приписки (указанный в чипе корабля).

Процесс игрового угона корабля заключается в необходимости повесить на разные элементы парусного вооружения 4 белые ленты (длиной не менее 20 см, шириной не менее 5 см), находиться по центру корабля не менее 10 минут, после чего произвести снятие чипа с корабля и покинуть его. (Угон корабля может быть отыгран при обоюдном согласии с владельцами корабля).

Примечание: Угон корабля в порту с фортом ур. 3 Невозможен!

- У каждого города есть бухта контрабандиста, куда по суше из города, минуя стражу, может добраться любой. В бухту могут входить только корабли, на борту которых находятся персонажи, имеющим навык «Контрабандист». Контрабандист имеет право провести посадку\высадку в бухте. (см. Бухта контрабандиста)

- Игровые собираемые предметы (в том числе и ресурсы) могут находиться либо в очипованном трюме (с надписью «ТРЮМ»), либо в антураже членов экипажа, надетом на них.

- Обыск\досмотр членов экипажа корабля производится по обоюдному согласию, по принципу устного, визуального указания, на месте обыска на корабле, а хозяева корабля должны честно подтвердить\описать содержимого указанного места.

- Обыск самого корабля производится физически, но в конкретной зоне, зачипованной трюмом.

В море:

- S-рейт поражается только **Тяжелыми пушками.**

- Засчитываются прямые попадания теннисным шариком в борт корабля (в случае, если не ясно срикошетил шар от воды или нет, но фактическое попадание в борт было, засчитывается нанесение урона!)

- Попадание в члена экипажа снимает хит с корабля, а не с человека.

- По достижению кораблем «нуля» хитов, корабль считается поверженным и начинает дрейфовать без права отстреливаться или управлять кораблем. В это время корабль может быть добит (корабль обязан поднять белый флаг) дополнительным попаданием в борт, или взят на абордаж. В случае, если корабль не потопили, но он дрейфует в «ноль» хитов, он должен провести ремонт в море. Если корабль добит, экипаж обязан снять все игровые флаги, после чего проследовать в мертвятник.

- Ремонт в море (ремонт рангоута, такелажа, корпуса) моделируется постукиванием по кораблю инструментом, или предметом его имитирующим, в соответствующих местах, в течении 10-15 минут. Если в процессе ремонта корабль был затоплен противником, то он считается утонувшим.

Форт:

- Форт стартует с **Базовыми пушками** (в случае если форт был разрушен, а затем отстроен, он так же стартует с базовыми орудиями, но может быть улучшен).

- Форт может быть поражен только из **Тяжелых пушек**

- Когда корабль пришвартован в порту, защищенном действующем фортом, он не может быть уничтожен с воды, пока на нем нет хотя бы одного игрока, и он не отшвартован. Поразить его можно только диверсией (поджогом) или выстрелом из форта (или берегового орудия). Если корабль пришвартован, он так же не может вести огонь и ОБЯЗАН быть закрепленным к берегу с убранными парусами!

Подробности см. Правила по фортификации.

Примечание:

Если форт уничтожен (обстрелом или диверсией), то пришвартованные корабли становятся уязвимыми и могут быть затоплены, потеряв все свои хиты.

“Добыча”

В случае затопления, капитан потонувшего корабля обязан снять с него чип корабля, аккуратно разорвать пополам, положить оба фрагмента в пустую пластиковую пятилитровую канистру из-под воды, герметично закрыть крышку и выкинуть за борт. В случае **ОСОБОЙ** надобности может быть вложена «уцелевшая страница судового журнала», куда игроки могут внести важную, известную их персонажам, игровую информацию! (Убедительная просьба вкладывать только действительно важные для игроков данные, влияющие на выполнение поручений или квестов. Карта сокровищ так же может прилагаться!)

Данный игровой предмет является “Добычей” и может быть поднят на борт любым кораблем. В дальнейшем продан региональному мастеру в любом порту (цена на ту или иную добычу колеблется с учетом национальной принадлежности потопленного корабля) или продан на мастерке. Так же данный предмет может быть использован, как факт подтверждения уничтожения определенного корабля в заказах и квестах.

Абордаж.

Можно взять на абордаж только обездвиженное судно, а так же находящееся на ремонте (в «ноль» хитов), либо находящееся в бою. Для взятия на абордаж необходимо забросить две кошки (или багра) на борт обездвиженного судна противника. Кошки моделируются длинной веревкой, на конце которой привязан теннисный шарик.

Для того, чтобы начать абордаж, вы должны поравняться с кораблем оппонента «борт в борт» и забросить\зацепить кошки за такелаж, или корпус корабля так, чтобы произошла минимальная фиксация. Запрещается самопроизвольно отцеплять наброшенные кошки (если кошка зацепилась, то пока она сама не отвалится, она считается зацепившейся). Для начала абордажа должны быть наброшены 2 кошки одновременно. В случае, если до того, как зацепилась вторая, первая кошка самостоятельно отцепилась, то абордаж не начнется, пока обе не окажутся наброшенными.

После подтверждения начала абордажной части, оба корабля должны проследовать до ближайшего порта, мастерки или данжа, где имеются «абордажные зоны».

Требования к «абордажной зоне» - ровная, очищенная от зарослей и камней, буераков и мусора территория площадью 6х6 м, разделенная посередине и огороженная по периметру канатом, обрамляющим границу территории.

Бухта контрабандистов:

- Высадка контрабандиста всегда возможна через бухту контрабандистов;
- Контрабандист может высадить на остров с главным зданием первого уровня (помимо себя) до 10 человек со своего корабля;
- Контрабандист может высадить на остров с главным зданием второго уровня (помимо себя) до 2-х человек со своего корабля;
- На остров с главным зданием третьего уровня контрабандист может высаживаться только в гордом одиночестве.

Подробнее в правилах по экономике.

Примечание: в независимости от уровня острова, контрабандист может забрать с собой (через бухту контрабандистов) любое кол-во игроков (которые могут физически взойти на один корабль (помните о правилах безопасности)).

- Уровень острова указан на чипе, прикрепленном к столбу в бухте контрабандистов. Прежде, чем осуществлять высадку кого-либо, контрабандист обязан высадиться в одиночку и дойти до чипа на дистанцию не менее метра.

Блокада

Для формирования «Блокады» нужно сформировать Армаду, включающую в себя минимум 3 корабля или судна 1-2 рейта. (1-2 рейт могут быть заменены на 3-4 в соотношении один 1-2 рейт = двум 2-4 рейтам). Армада должна встать на рейд около осаждаемого порта на расстояние излета выстрела. Блокада должна удерживаться в течение двух часов, пресекая любые торговые снабжения колонии. По истечению срока блокады в осаждаемом порту начинаются болезни, вызванные нехваткой провизии и медикаментов, что приведет к ослаблению числа защитников. Каждые последующие 5 минут после

минимального времени блокады (2 часа) ведут к гибели случайного персонажа в осаждённой локации (на усмотрение регионального мастера).

Блокада может быть прорвана союзным кораблем физически (в случае если корабль достигает пирса хотя бы в 1м хите), или путем начала боевых взаимодействий с армадой (приведших к сдаче или уничтожению корабля, входящего в обязательный лимит армады).

Армада формируется в любой Локации. Регистрируется мастером по боевым взаимодействиям или региональным мастером с внесением соответствующей записи в журнал локации. Стоимость формирования Армады составляет 1 эскудо, а так 1 любой ресурс за каждый корабль 3-4 рейта и 2 любых ресурса за корабль 1-2 рейта.

**Если кораблей остается меньше минимального лимита (в 3 судна/корабля), блокада считается снятой.*

Сезон штормов и бурь

Ночное время с 21.00 до 9.00 утра называется «Сезоном штормов и бурь».

Все взаимодействия боевого характера запрещены. Перемещаться могут только капитаны, имеющие навык «Мореплаватель» ур. 3, на кораблях, оснащенных световыми габаритами.

Габариты должны:

- Освещать корму;
- Освещать носовую часть и окончание бушприта;
- Приветствуется световые фонари на мачтах и их топах.

Так же запрещено передвижение кораблей больше чем 5 км\ч для любого плав. средства (кроме служб МЧС и мастеров). Корабль, выходящий в ночное плавание, должен отмечаться у мастера и получить его одобрение, для того, чтобы мастера были в курсе перемещения судна. Для поддержания коммуникации с мастерами и МЧС команда, допускаемая к ночному мореходству, должна иметь персональную рацию с частотой экстренной связи или мобильный телефон с номером полигонных спасателей и Главного Мастера.

В случае возникновения внештатной ситуации, а также в случае долгого невыхода экипажа ушедшего корабля на связь, мастера могут организовать поиски и отправить спасателей.

Требования к ночному мореходству:

- Корабль 1-3 рейта, оснащенный габаритными огнями;

- На борту должны быть спасательные жилеты (желательно и ракетница\фейерверк);
- Рабочая рация с каналом экстренной связи или мобильный телефон с номером полигонных спасателей и ГМа;
- Капитан с навыком «Мореплаватель» ур. 3.

Корабли, не имеющие допуска к Ночному мореходству, должны оставаться в порту или могут быть сопровождены мастерским судном к их порту, а так же кораблем имеющим разрешение на плавание в ночь (после соответствующих разрешений).

Самовольное покидание порта по своей инициативе будет наказываться!

Приложение.

-Маломёрное сѹдно, согласно законодательству Российской Федерации, — это судно, длина которого не должна превышать 20 метров и общее количество людей на котором не должно превышать двенадцати.

- Помните: любое судно – частная собственность. Частная собственность неприкосновенна по конституции РФ.

Судовладелец может согласиться поиграть с вами в захват или мятеж, произошедший на его судне. В данном случае судовладелец или переходит на сторону захватчиков, или отыгрывает пленного, или надевает белый хайратник и является бестелесным духом, присматривающим за кораблем. Если судовладельцев несколько, они должны все быть согласны на такой отыгрыш. В противном случае захватчикам/мятежникам достается только чип корабля.

Правила по Экономике

Финансовая система

На игре присутствуют два типа монет:

- Серебро – колониальные песо (идентичные историческим колониальным песо)
- Золото – Эскудо.

И сертификаты Ост-Индийской торговой кампании (легальны только сертификаты с четко видимой печатью и подписью мастера, если ее например размыло – сертификат могут не принять) – на 10, 20 и более монет.

Соотношение монет: 1 золотая монета = 10 серебряным монетам.

Фальшивомонетничество в любом виде на игре запрещено.

Все денежные средства на игре представлены наличными игровыми деньгами.

Драгоценности – элемент костюма игрока – игровое не отторгаемое имущество. Однако, могут дариться, отдаваться в залог, служить средством оплаты наряду с деньгами по взаимному соглашению сторон.

Оружие на игре не отторгаемо от игрока, но отторгаемы оружейные ленты (могут быть украдены, отняты, проданы, заложены).

В игре два основных цикла.

Каждый день игры делится на два экономических цикла:

- С 9:00 до 15:00;
- С 16:00 до 21:00.

После начала каждого экономического цикла – могут происходить различные события, действующие как на отдельную локацию, так и на все локации одновременно. (это реакция игры в том числе и на ваши действия) -

Ввод и вывод денег

До начала игры игроки получают:

- Казну локации (размер казны определяется мастером по экономике на игре в зависимости от количества игроков, заехавших в локацию). Казна должна быть смоделирована и иметь реальное воплощение (например сундук, ящик);
- Стартовый капитал игрока в рамках лимитов, определенных согласно роли.

Для отдельных ролей (аристократия, владельцы производства и т.д.) – размер стартового капитала определяется индивидуально вне рамок лимитов (будет выдаваться перед началом игры либо мастером по экономике, либо мастером региональным мастером).

Ввод денег в игру происходит через:

- Плантация аристократии. Доход с плантаций выдается 1 раз в экономический цикл. Не полученный своевременно доход не может быть получен в другой экономический цикл;
- Иные источники получения денег: прохождение данжей, продажа добычи и трофеев через занятие торговлей, наем на работу.

Плантация

Плантация — это виртуальная экономическая территория дворян. На начало игры часть плантаций будет распределена между игроками, другая часть будет находиться у главы локации.

Количество плантаций в локации определяется на начало игры и в течение игры не изменяется. Плантация внутри одной локации приносит одинаковый доход. Максимальное количество имений на локацию ограничено.

Плантация может быть пожалована главой локации за заслуги.

Право владения плантацией закрепляется сертификатом, заверенным мастером по экономике.

Дальнейшие переходы права собственности на плантацию фиксируются в данном сертификате и заверяются мастером по экономике либо региональным мастером.

Переход прав на имения по ходу игры происходит в следующих ситуациях:

1. Смерть владельца плантации. «Умерший» игрок – (владелец имения) передает сертификат на свою плантацию региональному мастеру или мастеру по посмертию для последующей передачи наследнику.

Если владелец плантации умирает, наследники умершего (ближайшие родственники) должны обратиться к главе локации, с просьбой вступить в право наследования (отыгрыш на усмотрение игроков) и получить, таким образом, плантацию в наследство. Передача фиксируется региональным мастером локации, к которому относится данная плантация.

При отсутствии официальных наследников (ближайших родственников, указанных в завещании лиц и так далее) плантация считается перешедшим в собственность локации, о чем региональным мастером делается соответствующая запись в сертификате на имение.

2. Распоряжение глава локации. Глава локации вправе отобрать плантацию у одного вассала и передать другому. Отыгрыш полностью на усмотрение игроков. Игрок, по отношению к которому направлены данные действия, обязан передать сертификаты на плантации главе локации. Переход права владения фиксируется региональным мастером локации, к которому относится данная плантация.

3. Смерть главы локации, захват локации в ходе военных действий. В случае гибели главы локации, его добровольного отречения от власти или захвата локации в ходе военных действий, все плантации переходят в

собственность захватчиков (главы локации). Все владельцы имений обязаны передать сертификаты на плантации новому главе локации. Владельцы плантаций имеют право оставить свои плантации, присягнув на верность новой власти. Данный процесс игровой и полностью отдан на откуп игрокам.

Покупка, продажа, аренда, дарение, залог и иные экономические действия с плантациями в обязательном порядке должны сопровождаться соответствующими игровыми документами и записью в сертификате, регистрируемыми региональным мастером локации, к которой относится данная плантация.

В случае, если владелец не может предоставить сертификат при наличии таковой обязанности, региональный мастер выписывает новый сертификат с пометкой о таком действии в журнал локации. Старый сертификат недействителен. Если будет найден и использован старый сертификат, предъявитель объявляется арестованным и казненным именем власти острова (отыгрыш на усмотрение игроков).

Доход с плантаций можно получить в любое время экономического цикла.

Уровень улучшения записывается в сертификат плантации, уменьшить его не возможно.

Плантации имеют 3 уровня улучшения:

- 1 уровень – доход 2 песо (стоимость улучшения 5 песо + 1 основной ресурс + 1 раб);
- 2 уровень – доход 7 песо (стоимость улучшения 9 песо + 2 основных ресурса + 1 ресурс роскоши + 1 раб);
- 3 уровень – доход 18 песо (максимальный уровень).

Получение дохода за цикл, а также любые действия с плантацией осуществляются собственником, либо доверенным лицом (родственники, управляющий) с предъявлением сертификата, подтверждающего владение.

Ресурсы

В игре присутствуют ресурсы двух типов: основные ресурсы и предметы Роскоши.

Основные ресурсы нужны в основном для строительства и починки зданий и сооружений, а так же строительства, улучшения и починки кораблей. Их можно продавать через Старый свет (всем, кроме пиратов, которых, по понятным правилам, в Старом свете никто особо не ждет. Для них особые условия - спрашивайте у мастера по экономике закрытые правила по контрабандистам).

Кроме того, каждый игрок может стать главой мануфактуры, производящей реальные товары из игровых ресурсов – модель мануфактуры согласовывается с мастером по экономике не позднее 25 июня.

Типы основных ресурсов:

Список основных ресурсов и стартовых цен на них в старом свете (цены могут меняться в зависимости от игровых событий)

Лес – 3 песо

Железная руда – 3 песо

Тростник (еда) – 3 песо

Роскошь:

Серебряная руда – 8 песо

Драгоценные камни – 8 песо

Мануфактуры

Товар – в зависимости от согласования с мастером по экономике, но обычно действует формула $X + Y + 5$ песо (где X – стоимость затраченных ресурсов, Y – антуражность и качество производимого ресурса). Бутылка рома с антуражной этикеткой будет стоить сильно больше, чем например брошка с али экспресс. Каждая мануфактура требует отдельного помещения с отдельным входом.

Здания и сооружения на игре

Любое помещение должно выглядеть так, что бы можно было понять его функциональное назначение. Все здания будут очипованы до игры мастером по экономике. Любое сооружение может присутствовать на острове в 1 экземпляре, включая месторождения разнообразных ресурсов. Любое из нижеперечисленных зданий должно иметь при входе вывеску с четким и понятным названием.

Главное здание колонии

Объединяет в себе функции портового управления, верфи, и хранилища ресурсов. Это отдельно стоящее здание с табличкой «Портовое управление» и с антуражем согласно эпохи внутри, в зависимости от уровня антуража может получить дополнительные бонусы (возможности улучшения и постройки более высоких уровней на старте, решением мастера по экономике).

В зависимости от уровня портового управления верфи и хранилище получают дополнительные возможности:

- 1 уровень (возможности) – Могут ремонтироваться корабли любого уровня по стандартной цене. Можно строить корабли 4,3 рейты. Производство новых кораблей 1-2 рейта невозможно. Доступные модернизации: улучшенный трюм. Стоимость улучшения – 1 эскудо и 5 любых ресурсов.

- 2 уровень (возможности) – Могут ремонтироваться корабли, ремонт торговых кораблей со скидкой 50%. Можно строить любые корабли и

возможность производства улучшения «рабы» за 2 любых ресурса. Доступные модернизации кораблей: улучшенный трюм, Тяжелые пушки. Стоимость улучшения 2 эскудо – 8 любых ресурсов.

- 3 уровень (возможности) – Все корабли на ремонт получают 50% скидку.

Можно строить любые корабли со скидкой 50%. Доступные модернизации кораблей: улучшенный трюм, Тяжелые пушки, улучшенный корпус.

Доступные модернизации кораблей: улучшенный трюм, Тяжелые пушки, улучшенный корпус (см. правила по кораблям)

Форт

См. Правила по фортификациям.

Описание зданий добычи ресурсов:

Поле тростника (сельское хозяйство - еда) – моделируется полем тростником не менее чем 1x1 метр, на котором всходит тростник (моделируется небольшими кулками или чем-то похожими на тростник, каждый кулек обязательно отмечается чипом) посевы подбираемы и могут быть украдены.

- 1 уровень – приносит 2 тростника (стоимость улучшения 2 ресурса и 10 песо);

- 2 уровень – приносит 3 тростника (стоимость улучшения 2 ресурса и 10 песо);

- 3 уровень – приносит 4 тростника. Имеет улучшение – «рабы» +1 к выработке. Должно иметь журнал производства.

Шахта (Железная руда) – моделируется вырытой в земле траншеей глубиной не менее 0,7 метра, моделирующей узкий лаз шахты, с расширением в месте добычи, шириной не менее 1 метра общей длиной не менее 2 метров,

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

Шахта должна быть обозначена табличкой с надписью «Шахта», на которой с обратной стороны крепится сертификат производства. Должно иметь журнал производства

- 1 уровень – приносит 2 руды (стоимость улучшения 2 ресурса и 10 песо);

- 2 уровень – приносит 3 руды (стоимость улучшения 2 ресурса и 10 песо);

- 3 уровень – приносит 4 руды . Имеет улучшение – «рабы» + 1 к выработке.

Лесопилка (дерево) – моделируется козлами. Рядом с козлами должна быть установлена поленница.

Возможно моделирование альтернативным способом по согласованию с мастером по экономике.

Лесопилка должна быть обозначена табличкой с надписью «Лесопилка», на которой с обратной стороны крепится сертификат производства. Должна иметь журнал производства.

- 1 уровень – приносит 2 леса (стоимость улучшения 2 ресурса и 10 песо);
- 2 уровень – приносит 3 леса (стоимость улучшения 2 ресурса и 10 песо);
- 3 уровень – приносит 4 леса. Имеет улучшение – «рабы» + 1 к выработке.

Шахты ресурсов роскоши – серебро и драгоценные камни на игре моделируются сертификатами устанавливаемым мастером, после их разведки по правилам гео-разведки и покупкой. Шахты ресурсов роскоши не имеют прокачки по уровню, но имеют улучшение «рабы» + 1 к выработке. Добыча в них осуществляется путем траты 1 любого ресурса. Должны иметь журнал производства.

Шахты ресурсов роскоши приносят – 2 ресурса в цикл.

Все производства не разрушимы, но могут быть ограблены (вынесены ресурсы) и сломаны улучшения.

Отыгрыш добычи любых ресурсов производится под контролем регионального мастера и занимает не менее 20 минут реального времени.

С детства работая на шахтах и иных производствах, человек приобретает крупное телосложение. Такому работнику все невзгоды не почем и он получает навык здоровяк.

Навык здоровяк + 1 белый камень при операциях. Данный навык выдается по предварительному согласованию с мастерской группой.

Для каждой шахты\производства нужен отдельный работник, один и тот же работник не может работать в один цикл на нескольких шахтах, производствах (контролируется региональным мастером). Мастер ставит отметку "усталость" в ауйсвайс в специальную колонку, а хозяин рудника или места добычи делает отметку в специальном журнале добычи за цикл. Мастер ставит печать закрывая и выдает чипы. Возможно использовать рабов для производства ресурсов. Требуется 2 раба, которые работают до конца цикла и могут работать вместо 1 нормального человека. Учтите рабы очень ленивые и их иногда нужно погонять. С рабами могут происходить разные события.

Здания добычи ресурсов:

Тортуга - Лесопилка
Порт-Роял – Железный рудник
Чарлстаун – “Ферма”
Картахена – Лесопилка
Бермуды – Железный рудник
Остров павлинов – “Ферма”.

Мануфактуры – Специальные сооружения, позволяющие превратить ресурсы в товар, это отдельное помещение с отдельным входом. Согласовываются с мастером по экономике.

Доход колоний

Каждый цикл Губернаторы получают денежное довольствие, зависящее от исполнения указов большой земли. За невыполнение требований большой Земли денежное довольствие может понижаться, сокращая количество выделяемых на остров денег.

Кроме того экономический доход зависит от уровня прокачки острова:

- 1 уровень улучшения – 2 эскудо дохода, (стоимость улучшения – 7 ресурсов и Главное здание колонии 2 уровня);
- 2 уровень улучшения – 4 эскудо дохода (стоимость улучшения – 12 ресурсов, и Главное здание колонии 3 уровня);
- 3 уровень улучшения – 7 эскудо дохода (доход каждый цикл с его начала может получить губернатор колонии или ее действующий глава).

Стабильность колонии

До конца каждого цикла губернатор должен сдавать определенное количество ресурсов и денег для обеспечения стабильности колонии. Если данная норма не сдана - острову грозят эпидемии, а выработка ресурсов будет сокращена.

Данные ресурсы нужно сдать на мастерку или региональному мастеру локации (в таком случае вы будете вынуждены отдать больше ресурсов) до конца цикла (имитируется корабль в большой свет). Если данная сумма сдана и лояльный острову корабль с бумагой от губернатора острова находится на острове, то письмо от короля вместе с денежным довольствием будет выдано ему. Если такого корабля нет, письмо отправится другими способами и в пути может быть перехвачено пиратами или другими лицами.

Зависит от уровня колонии:

- 1 уровень колонии – 1 ресурса и 5 песо;
- 2 уровень колонии- 3 ресурса и 1 эскудо;
- 3 уровень колонии – 5 ресурсов и 2 эскудо.

(1 ресурс роскоши можно использовать за 3 обычных ресурса в этом случае, сдача не выдается).

Добыча

Получить добычу можно двумя способами:

1. Используя грабеж кораблей (кроме кораблей вне ранга);
2. Путешествия. Порой награду можно найти и просто путешествуя.

Сертификаты награды можно получить, найдя специальный морской буй или найдя на островах специальный знак флаг, к которым и крепятся данные сертификаты. Каждый чип добычи занимает 1 место в грузоподъемности корабля. Буи нельзя передвигать с того места, где вы его нашли. Так же мы

просим не забирать сами буи и флаги и не менять их местоположение, а также не маскировать их, но можно отмечать их места, чтобы если кто-то уже подобрал сертификат «попытать удачу» в следующем цикле.

Клады и георазведка.

Клады на игре присутствуют в виде различно составных карт, разделенных на несколько частей. Их можно купить на мастерке, найти у некоторых персонажей, а также получить в награду за квесты и прохождение данжей. Собрав всю карту клада найдите его.

Георазведчик – лицо, обладающее специализированным навыком. Возможно обучиться на мастерке или получить по предварительному согласованию с мастером.

Георазведка представляет из себя путь, которым можно открыть новые скрытые месторождения на острове. Для этого георазведчик должен посетить не менее трех добывающих мест на различных островах и написать короткие очерки (не менее 1 А4 полной страницы) процесса добычи этих мест, заметки особенностей их добычи на данном острове, анализ почвы и т.д., то есть проделать некую аналитическую работу. Далее георазведчик показывает данное сочинение региональному мастеру и получает от него патент определённого цвета. Собрав три таких патента георазведчик может приехать на мастерку и уплатив небольшую сумму в 3 песо может сыграть в специальную игру и при успехе обменять на специальный геологический патент, который после волен предложить любому острову что моментально откроет 2-ое месторождение острова или, как аналог, повысит уровень мануфактуры или плантации сразу на один уровень. Количество таких очерков ограничено лишь количеством лент регионального мастера

Пример. Региональный мастер уже выдал 5 патентов, значит - весь остров уже, буквально, перекопан геологическими экспедициями, и попробовать можно будет только в следующем цикле.

Даже если вы проиграли в игру - у вас остается патент и вы получите бонус для последующих игр, так что шанс со второй игры получить патент станет существенно выше.

Лодки мертвых, экономические задания, раскачка и возможность временных игротехнических ролей.

Так же можно приехать на мастерку и временно (не менее, чем на 1 круг торгового корабля) наняться в качестве торговца, гребца или охранника торгового судна, за что так же получить вознаграждение, при выдаче игротехнической роли выдается специальный аусвайс. На данные роли накладываются определенные ограничения, касающиеся поведения в качестве экипажа судов СРИ: членам экипажа СРИ приписано следовать строго

маршруту, есть ограничения по пребыванию на островах, им запрещено провоцировать конфликты с жителями островов, заниматься поджогами, шпионской деятельностью и воровством. Это прежде всего игротехническая возможность относительно безопасно повидать другие острова, заработать игровых денег и временно поиграть в другой роли. Просим, отнесетесь ли вы к данной опции с пониманием ее назначения.

Любой плантатор или Мануфактурщик может в начале цикла получить у регионального мастера специальное задание, посвященное его узкой тематике развития острова, плантации или каких-то экономических аспектов игры. Учтите! После отказаться от задания нельзя и если какая-то история с вами случилась, она случилась, и вы приняли на себя как и бонусы, так и невзгоды. Эти микро-истории и события отображают нелегкое дело развития собственного бизнеса на новых землях.

К тому же ряд экономических и свободных заданий можно купить на мастерке, чтобы получить специальный приз. Задания уникальные и следующее такое задание откроется лишь на следующий день, кто первым взял, того и бочка.

На мастерке так же есть игротехническая школа, позволяющая за провиант, ресурсы и деньги получить новые навыки (выносливый, мореход по уровням, и другие - полный их список вы найдете на мастерке).

Торговля

Торговля осуществляется представителями торговой кампании и обычными жителями колоний, водная экспедиция формируется только в локации. В составе каравана обязательно должен быть персонаж с наличием торгового патента, вы можете собрать торговую экспедицию без патента, но будьте готовы к тому, что королевские чиновники (региональные мастера) будут брать с вас «вознаграждение» за закрывание глаз на нарушение королевских указов.

При формировании экспедиции региональный мастер выдает сертификат Экспедиции. Сертификат крепится к модели груза. В сертификате указывается локация создания и время его создания (выхода из локации).

Каждый экономический цикл одна локация может создавать не более трех разных экспедиций. При прохождении промежуточной локации, персонаж с патентом или без обязан проставить в сертификате у регионального мастера этой локации отметку о прохождении с печатью и временем прохождения.

В сертификате указывается «стоимость экспедиции» - это любое количество денег и/или ресурсов, потраченное на создание экспедиции. Эти деньги и ресурсы сдаются региональному мастеру.

В случае если экспедиция будет ограблена, грабители могут получить полную ее стоимость у чиновника стартовой локации и поторговаться с ним за получение прибыли (если экспедиция прошла какие то точки) или обменять

сертификат у чиновника любой другой локации но не более чем на 50% стоимости.

Итоговая прибыль определяется следующими факторами :

1. +15% от стоимости экспедиции за каждую пройденную локацию (Бермуды, Порт-Роял, Чарлзтаун, Картахена, Тортуга, Остров Павлинов) до максимума +60;
2. +10% за торговый патент;
3. +1%/+20% за уровень антуража модели экспедиции (определяет региональный мастер). Экспедиции могут ходить только в дневное время игры (с 9:00 до 21:00). Экспедиция, вернувшаяся в свою локацию после 21:00 считается пропавшей без вести и не приносит прибыли, не возвращает средства акционерам.

Торговые патенты лимитированы и предоставляются мастерами на начало игры, их можно украсть, продать или обменять. Для каждой локации, кроме пиратских, количество патентов равно 2, их получает глава локации и распределяет по своему решению. Без торговых патентов вы не можете торговать со старым светом, кроме как используя навык .

Список цен

Данный список имеет примерный характер, к началу игры или в течении игры цены могут меняться:

Напиток в кабаке – 1 песо

Еда в кабаке – 2 песо

Оружейная лента – 4 песо

Пушечная лента – 7 песо

Ресурс леса, руды, тростник (еда) – 3 песо

Ресурс роскоши – 8 песо

Ресурс медикаментов – 5 песо

Улучшение «Рабы» – 6 песо, приобретается на начало игры только в старом свете

Улучшение пушек – 5 песо за пушку

Контрабанда

Бухта контрабандистов - высадка контрабандиста всегда возможна через бухту контрабандистов.

- Контрабандист может высадить на остров с главным зданием первого уровня (помимо себя) до 10 человек со своего корабля;

- Контрабандист может высадить на остров с главным зданием второго уровня (помимо себя) до 2-х человек со своего корабля;

- На остров с главным зданием третьего уровня контрабандист может высаживаться только в гордом одиночестве.

Примечание: в независимости от уровня острова, контрабандист может забрать с собой (через бухту контрабандистов) любое кол-во игроков (которые могут физически взойти на один корабль (помните о правилах безопасности)).

Уровень острова указан на чипе, прикрепленном к столбу в бухте контрабандистов. Прежде, чем осуществлять высадку кого-либо, контрабандист обязан высадиться в одиночку и дойти до чипа на дистанцию не менее метра.

Основное применение контрабандистов – возможность попадать в Старый свет БЕЗ торгового патента, любой корабль с контрабандистом может прибыть на мастерку без него и, поиграв в специальную игру с мастером по экономике, получить доступ к Черному рынку (цены на рынке изменяются в зависимости от времени года, запросов игроков и мастерского произвола), кстати говоря, контрабандисты могут и должны играть в подкуп королевских чиновников (мастера по экономике и региональщики на местах).

Взломы

Замок моделируется навесным замком антуражного типа с ключом. Дверь, сундук и т.п., на которые вешается замок должны быть оборудованы проушинами. При использовании отмычки требуется отыгрыш в течении 2 минут.

От каждого замка есть как минимум три ключа. Один ключ моделирует отмычку, один хранится у регионального мастера локации, остальные передаются владельцу замка. Открыть и закрыть замок может любой игрок, имеющий ключ. Открывать замки, повреждая их механически, запрещено. На ключи и замки прикрепляются маркеры для определения их принадлежности друг к другу.

Взлом замков осуществляется путем использования ключа отмычки (дубликата). Ключи-отмычки помещаются мастерами в данж, клады, в редком случае передаются ворами без указания нахождения замка, и т.п. После взлома замка при помощи отмычки замок обязательно остается в открытом виде.

Замки можно приобрести в торговых лавках или привезти с собой, однако для того чтобы ввести его в игру обязательно сдать один из ключей региональному мастеру. При разрушении двери укреплённого строения, закрытого на замок оружием, снимающим осадные хиты, хозяин должен сам открыть замок, либо, в его отсутствие, мастер может разрешить проникнуть в строение через неигровую стену (чтобы вскрыть сундук без ключа можно выстрелить в него из пушки, а потом сыграв в специальную игру с регом понять что уцелело из его содержимого).

Правила по медицине

Вводное слово от МГ:

Медицина современная сильно отличалась от того, что было принято в XVI-XVII ВВ. А это значит, что все современные познания, которые у вас есть, вам придется оставить за бортом. Тем более, что не все те, кто едут играть в медицину на данной игре, в своей повседневной жизни являются профессиональными медиками.

МГ напоминает игрокам о том, что при получении реальной травмы мы настоятельно советуем вам обратиться к ближайшему Мастеру, Игротеху или Полевому Медику.

Основные понятия:

Хиты - показатель здоровья. Максимальное значение хитов у персонажей на старте может быть 2 (ДВА), увеличить данное значение можно (подробнее в правилах по Мистике). Ниже приведена таблица со значениями хитов и описанием состояний:

Кол-во хитов:	
2 хита	Здоров. Ограничений на взаимодействие нет.
1 хит	Легкое ранение. Персонаж действует без ограничений. Но если в течение 30 минут не предприняты никакие действия, персонаж теряет 1 хит и попадает в состояние Тяжёлого Ранения 0 хитов - Тяжёлое ранение.
0 хитов	Тяжёлое ранение. Персонаж не способен самостоятельно передвигаться, говорить (только шёпот), выполнять любую работу. Если не оказать первую помощь, то персонаж умирает через 30 минут, после того как оказался в подобном состоянии.

Отрицательные эффекты - это общий блок понятий, которые негативно влияют на ваших персонажей. Все отрицательные эффекты на игре (болезни и травмы) моделируются специальными карточками. На всех карточках находится переносимый в аусвайс чип (этикетка) на которой отмечен тип негативного эффекта. Чип переносится в паспорт персонажа и на нём ставится отметка о времени и месте его получения

Карточка болезни: заламинированная карточка, на которой на 1 стороне находится выдержка из правил по болезням, на второй стороне находится поле,

где приклеен переносимый чип. Ниже чипа содержится 3 поля, содержащие симптомы болезни. Болезни делятся на 3 этапа по 1 часу, которые характеризуются разного рода осложнениями. После получения карточки болезни, игрок должен сразу открыть первую ступень симптомов и начать её отыгрыш. Сдаётся региональному мастеру, после излечения или смерти.

Карточка травмы: если операция прошла плохо или лечение ряда заболеваний прошло с осложнениями, то после выздоровления игрок получает карточку травмы. Карточку травмы могут выдать игроки, отыгрывающие лечение, игротехи или мастера. Карточки травмы содержат на первой стороне краткую выдержку правил. На второй стороне содержится описание травмы и переносимый чип-отметка. После получения карточки травмы, она становится неотъемлемой частью паспорта персонажа и остаётся до смерти либо излечения персонажа или до конца игры.

Психические расстройства: Отметка о рассудке в паспорте персонажа. Выглядит, как поле, где особым способом промаркированы единицы рассудка вашего персонажа. Рассудок может снизить мастер или игротех, после чего сразу выдаёт карточку с описанием психического расстройства. По собственному решению, вы самостоятельно можете понизить себе рассудок, столкнувшись с чем-то экстраординарным. В таком случае обратитесь к любому региональному мастеру за получением карточки. Так же правилами по мистике предусмотрены случаи понижения рассудка.

Навыки и профессии:

Ученик - не может самостоятельно осуществлять процедуру лечения больных, но под чуткими наставлениями своего учителя, может постичь таинства медицины. Учеников могут брать все остальные специалисты.

Лекарь - специалист в определении болезней, борьбе с эпидемиями, лечении различных заболеваний. Может составить простейшие лекарства и проводить различные исследования. Основное его направление деятельности - изучение болезней, симптомов, развитие и их течение, а также методы лечения.

Хирург - специалист в хирургии, травматологии (повреждениях, полученных в насильственных взаимодействиях и в ряде некоторых болезней). В некоторой степени ознакомлен с самыми распространенными болезнями и умеет их лечить. Основное его направление исследований - анатомия человека, способы проведения операций и диагностика повреждений механического характера.

Алхимик - это специалист в создании лекарств, хорошо знает физику,

химию, ботанику и многие другие дисциплины, что позволяет ему приготовить сложные составы в своей лаборатории. Основные направления исследований - влияние различных растений и минералов на организм человека и его психику.

Судовой врач - это врач, владеющий базовыми навыками лекаря и хирурга. Судовой врач обязан следить за физическим здоровьем экипажа и предотвращать эпидемии на корабле. Он не проводит исследований и в отличие от остальных способен оперировать и лечить в долгом морском пути.

Игровые предметы:

Камни Судьбы - неотчуждаемый игровой предмет, который позволяет определить результат лечения. На старте их количество у всех медиков будет примерно одинаковым. В зависимости от того, какие решения принимались в период критического для персонажа выбора, ему могут добавить дополнительно какое-то количество камней. Камни делятся на светлые и тёмные. Светлые означают успех, тёмные - неудачу. Так же некоторые персонажи без профессии медика могут получить в процессе игры какое-то количество собственных Камней Судьбы. При прохождении лечения игрок их должен добавить к камням медика.

Также камни судьбы могут быть приписаны к определенным зданиям, если они очипованы, как медицинские учреждения.

Медицинский журнал - это специальные тетради, журналы, книги куда медики ведут свои записи по научным изысканиям, методам лечения, исследованиям и опытам. Хирурги там описывают способы проведения операций, лекари описывают болезни, симптомы и способы их лечения, алхимики записывают свои рецепты. Ученики в процессе обучения сами составляют подобные книги, записывая туда информацию, полученную от учителя.

Медицинский журнал не может быть вынесен за пределы локации, но в процессе игры их можно заполучить, уничтожить, потерять и многое другое.

- Если вы хотите уничтожить записи, то вам требуется заполучить их и передать региональному мастеру той локации, где это произошло;
- Если вы заполучили записи для самостоятельного изучения, то вы можете их переписать и зачиповать у регионального мастера, после чего должны передать ему журнал.

Хирургический набор -обязательная часть антуража для хирурга. Минимально в себя должен включать:

- Пинцет;
- Скальпель (без заточки);

- Иглы 3 шт;
- Нитки ХБ;
- Пластырь в рулоне (не менее 2 см шириной);
- Ножницы.

За наиболее антуражные и аутентичные наборы могут быть дополнительные бонусы на старте игры (получаются при очиповке).

Плюсом к отыгрышу будет наличие:

- Зажимов;
- Пил;
- Клещей;
- Пинцетов;
- Саквояжа медика.

Игровые здания:

Если лечить пациентов в неподготовленном для этого месте, то шансы на успешное излечение заметно меньше, чем в специализированном госпитале.

Алхимическая лаборатория - отдельное помещение, которое оборудовано для приготовления препаратов и пригодно для работы с ингредиентами. Обязательно для работы Алхимиков. Список обязательного антуража:

- Стол;
- Весы;
- Шкаф или стеллаж для препаратов ингредиентов;
- Ступка и пестик;
- Горелка (газовая горелка, спиртовка, подойдёт и очаг с конфоркой. Очаг должен быть расположен так, чтобы быть безопасным в использовании);
- Котелок для приготовления растворов, настоев (из керамики или железа, рассчитанный на кипячение воды);
- Пинцеты;
- Пробирки и баночки для хранения отваров и растворов;
- Мерные стаканы, колбы для смешивания, пипетки;
- При желании железные пластинки, лопатки, дополнительная ёмкость для воды, шприцы без игл.

Операционная - отдельное помещение, где хирурги могут проводить операции и лечить раненных, а также обучать учеников. Без операционной хирург может проводить лечение, но это повышает шанс получения различных травм или болезней, передающихся через кровь. Список обязательного антуража операционной:

- Стол;

- Отдельно стоящий операционный стол;
- Таз для стерилизации и мытья инструментов, перевязочных материалов (стерилизуются отдельно друг от друга!);
- Емкость с водой для мытья рук;
- Набор инструментов (скальпель, зажим, пинцет, ножницы, нитки, пластырь);
- Ёмкости для мазей и зелий.

Палата - отдельное помещение, оборудованное для лечения больных в стационаре. Требуется для того, чтобы лечение прошло быстрее. Если пациент находится после лечения в палате, то время восстановления сокращается на 10 минут. (Пример: больной после операции по лечению тяжёлого ранения с применением особых составов вне палаты будет восстанавливаться 15 минут, в палате его восстановление будет всего 5 минут.)

Требования для палаты:

- Лежаки для пациентов. Минимум 3.

Кабинет лекаря - отдельное помещение, где ведёт приём лекарь и проводит научные медицинские изыскания, на старте игры совмещенное с палатой. **Является улучшением палаты.** Стоимость улучшения – 10 песо + 1 основной ресурс. Лекарь может лечить и вне своего помещения, но исследование заболеваний вне пределов кабинета лекаря невозможно.

Требование к кабинету лекаря:

- Стол;
- Лавка для пациента;
- Запас медицинских препаратов;
- Шкаф для хранения медицинских препаратов.

Также не забывайте, что многие болезни лечили не современными способами с помощью лекарств, но применяли такие способы, как пиявки, кровопускание и многие другие.

Алхимический садик – специальная площадка 2х2 метра, где алхимики могут выращивать часть трав, требующихся для получения ингредиентов. **Является улучшением для Алхимической лаборатории.** Стоимость улучшения – 10 песо + 1 основной ресурс. Не все травы есть на островах в дикой природе. Некоторые из подобных можно культивировать и выращивать. Садик приравнивается к плантации и требует обязательной работы, чтобы получить урожай. Предел по растениям:

- Не более 14 растений в саду;
- Не более 2 растений 1 вида;
- Не более 7 видов растений.

За садиком может ухаживать только алхимик или его ученик, это распространяется и на сбор урожая.

Требования к антуражу:

- Огороженный забором кусок вскопанной земли. Длина не менее 2 метров, ширина не менее 1 метра;
- Травы и цветы или их муляжи, которые будут иметь на себе чип с указанием вида растения.

Алхимический садик при правильном уходе позволяет получать до 2 единиц ингредиентов с одного растения в 1 экономический цикл, если были произведены работы в саду и сбор урожая. Если за садиком не следить, часть растений может погибнуть и их придётся получать в других колониях или ввозить из метрополии.

Анатомический театр: Обществом наличие анатомического театра осуждается до сих пор. Является улучшением операционной. Стоимость улучшения – 10 песо + 2 основных ресурса. Научные открытия, необычные ингредиенты, медицинские исследования о природе болезней. Всё это и многое другое может осуществляться в Анатомическом театре.

Список плюсов:

- Ускорение обучения хирургов на 2 часа (4 часа вместо6).
- Ускорение обучения лекарей на 2 часа (4 часа вместо6).
- Возможность проведения исследований болезней и строения человеческого тела. (Повышает шансы на создание новых лекарств, получение информации о природе болезней, создание новых способов проведения операций.) За удачные исследования можно получить дополнительные светлые Камни Судьбы.
 - Личные - выдаются тем, кто проводил исследования.
 - Для операционной - при удачных исследованиях в сфере хирургии.
 - Для лекарского кабинета - при удачных исследованиях болезней.
 - Для алхимической лаборатории - при открытии новых знаний по работе с ингредиентами, их изменении и влиянии на организм человека.

Минусы для локации:

- Повышается риск возникновения эпидемий в случае исследования зараженного трупа (Подробнее смотреть пункт правил “Эпидемии”).

Список обязательного антуража для анатомического театра:

- Стол;
- Операционный стол (отдельно от стола);
- Таз для мытья инструментов;
- Таз для мытья рук;

- 1-2 набора инструментов.

Лимиты на локацию:

Все поголовно быть медиками не могут, а это значит, что существует ряд ограничений на старте игры по количеству людей, которые будут иметь возможность играть в медицину на старте.

Кол-во человек	<30	31-40	41-50	51-60	> 60
Лекари	1 лекарь 1 ученик	1 лекарь 2 ученика	2 лекаря 3 ученика	2 лекаря 4 ученика	3 лекаря 4 ученика
Хирурги	1 хирург 1 ученик	1 хирург 2 ученика	2 хирург 3 ученика	2 хирург 4 ученика	3 хирург 4 ученика
Алхимики	-	1 алхимик 1 ученик	1 алхимик 2 ученика	1 алхимик 3 ученика	2 алхимика

На старте в каждой локации может быть не более, чем одно улучшение помещений (анатомический театр, кабинет лекаря или алхимический садик).

Для всех специальностей необходим подготовленный до игры Медицинский журнал.

Судовой врач. Для кораблей 2, 1 и S рейтов полагается 1 судовой врач вне общего лимита медиков.

Лекари и лечение болезней:

Болезнь на игре моделируется карточкой с описанием симптомов.

Симптомы заклеены изолентой и отмечено, через какое время отклеивать следующую полоску. Под полосками написаны текущие симптомы, которые отыгрывает больной. У каждой болезни есть 3 ступени развития, которые обозначены на карточках болезни. При заболевании каждый игрок получает карточку болезни и открывает 1 ступень симптомов, через 1 час вторую, ещё через 1 час третью.

Как протекает болезнь?

Игрок получает карточку от Мастера или Игротеха, где ставится отметка о времени, когда игрок заболел. На паспорт персонажа клеится чип с отметкой “Болен #дата-время получения болезни#” (например “болен 5.06-13:45” означает, что персонаж заболел 5 июля в 13 45).

После получения карточки болезни, игрок открывает первый из трёх блоков симптомов и начинает его отыгрыш. Далее при желании может обратиться к лекарям.

При обращении к лекарю, игрок передает карточку болезни тому человеку,

который его будет лечить.

- Если болезнь известна лекарю, то тот проводит дальнейший комплекс процедур, в конце которого игрок тянет из непрозрачного мешочка камень судьбы:
 - Камень светлый -излечились;
 - Камень тёмный - открывается следующий симптом.
- Если болезнь лекарю неизвестна, то он может запросить помощи у более опытных коллег или провести исследование, которое позволит ему узнать болезнь получше и составить на будущее способ лечения.

Требования к отыгрышу лечения:

Для каждого конкретного способа лечения существует свой отыгрыш, который зависит от заболевания. Общее, что все их объединяет - необходимо провести ряд действий, которые так или иначе отражают эпоху игры. (Кровопускание, пиявки, вскрытие нарывов, нанесение мазей, напоить настоями и вытяжками из трав).

Излечение болезней и последствия:

1 ступень симптомов:

Лекарь излечивает гарантированно, если болезнь ему известна. Камни Судьбы тянуть не нужно.

Ученик лекаря излечивает не всегда, после лечения требуется вытаскивать Камень Судьбы из мешочка. Если камень светлый, то пациент излечен. Если камень тёмный, то открывается 2 ступень симптомов. Ученик лекаря не может лечить неизвестные болезни.

2 ступень симптомов:

При лечении обычным лекарем, требуется вынимать Камень Судьбы из мешочка. Если камень светлый, то больной излечился. Если камень тёмный, то открываются симптомы 3 ступени, а пациент получает карточку Травмы, которую ему выдаёт лекарь. Далее пациент может по своему выбору взять Камень Судьбы повторно – если камень тёмный, то пациент умирает, если камень светлый – то больной излечился от болезни.

Ученик лекаря может попытаться излечить больного на 2 ступени симптомов. Но лечить он может только известные ему болезни, а при неудачном лечении (когда из мешочка вынут тёмный камень судьбы), пациент умирает.

3 ступень симптомов:

Если лекарь берётся за дело, то он может вылечить болезнь даже в запущенной стадии. Ограничения: Камень Судьбы тянется только один раз, если вынут белый камень судьбы, то больной излечивается и получает карточку с

травмой, если камень оказался тёмным, то пациент умирает.

Ученик лекаря может также, как и лекарь попробовать справиться с болезнью. Ограничения будут аналогичными, только в мешочек добавляются ещё 2 тёмных Камня Судьбы.

Травмы, полученные как следствие болезни считаются малыми и полностью проходят после «сезона штормов» (игровой ночи).

Беременность и роды

Беременность – это возможное событие на игре. После каждого полового акта дама тянет из мешочка Камень Судьбы. Если камень белый, то беременность считается свершившейся. Если вы беременны, то рекомендуется посетить лекаря, чтобы тот проверил ваше здоровье и здоровье будущего ребенка.

- Беременность длится 3 экономических цикла;
- Категорически запрещено принимать какие-либо вещества, кроме водных травяных настоев. Если вы что-то приняли, вам следует прийти к лекарю и вытянуть Камень Судьбы из мешочка. Если Камень светлый – беременность продолжается, если Камень тёмный – у вас выкидыш;
- Растущий живот моделируется подкладываемым в область живота свертком из мягкой ткани (например, платком или куском ткани);
- Роды у роженицы принимает лекарь или его ученик. Роды длятся минимум 20 минут и соответствующим образом отыгрываются;
- По окончании родов роженица должна моделировать ребенка (любым доступным ей способом).

Лечение неизвестных болезней:

Часть болезней на старте игры неизвестны или известны, но не существует отработанного способа лечения. Для того, чтобы вылечить неизвестные болезни, требуется провести их полноценное исследование.

- Нужно описать все симптомы на всех ступенях развития;
- Совместно с алхимиком составить по одному рецепту лекарства на каждую ступень симптомов, и приготовить зелье по нему;
- Протестировать лечение в присутствии Мастера или Игротеха для подтверждения того, что оно успешно.

Хирурги и операции:

Для проведения операций требуется хорошее образование, знание анатомии, наличие инструментов и расходных материалов (бинты, мази, нитки и подобное). На игре о ранах сообщает сам пациент, который получил ту или

иную травму.

Общее по отыгрышу и порядку лечения. Для начала подготовьте пациента к операции. Если ему накладывали повязку, чтобы доставить до вашего стола, то удалите старые бинты до начала операции.

1. Вымойте руки.
2. Промойте место ранения у человека. В идеале жидкостью, которая обеспечит обеззараживание (например, ром: исторически его использовали для обеззараживания в 16-17 веках наиболее активно).
3. Подготовьте чистый инструмент.
4. На кожу раненого наклеивается пластырь таким образом, чтобы его края склеивались между собой и образовывали складку в 1-2мм.
5. Наложить шов на пластырь.
6. После проведения всех процедур пациент тянет Камень Судьбы на результат операции.

Важно, что количество светлых камней и результат операции напрямую зависят от того, были ли выполнены следующие требования:

- Операцию проводили в специализированном помещении на оборудованном столе (если нет, то 1 светлый Камень Судьбы из мешочка убирается).
- Хирург вымыл руки и промыл место ранения (если нет, то 1 светлый Камень Судьбы из мешочка убирается).
- Кроме обычных бинтов и пластыря, Хирург использовал в процессе операции чистый перевязочный комплект (если нет, то 1 светлый Камень Судьбы из мешочка убирается).

Перевязка и первая помощь:

При любой ране (лёгкая или тяжёлая) любой медик или персонаж с навыком “первая помощь” может наложить повязку на место повреждения. При тяжелом ранении это однократно даст дополнительные 30 минут для того, чтобы доставить раненого к хирургу, при легком – полностью восстанавливает хит по истечении 15 минут. При наложении повязки требуется соблюдать ряд правил, которые в первую очередь для вашей безопасности.

- Повязка не должна быть тугой и создавать дискомфорт.
- Рекомендуется отмечать на повязке время её наложения.
- Повязка на теле сохраняется не более 30 минут или до попадания пациента на стол к хирургу.
- Если повязка тянет, создаёт неприятные ощущения или вы чувствуете онемение в конечности, куда она наложена, немедленно снимите её.

Пример:

Персонаж А получил тяжелое ранение. Ему не могут сразу оказать медицинскую помощь. Есть 1 час до того, как персонаж умрет. Чтобы избежать подобного исхода любой персонаж с навыком «образованный» может наложить повязку для стабилизации раненого. Таким образом увеличивается время, за которое можно доставить раненого к хирургу. Время увеличивается на 30 минут один раз. Таким образом мы получаем не 1 час, а 1 час 30 минут.

Внимание! При легком ранении медицинская помощь (повязка, обработка раны) должна быть оказана до конца экономического цикла, иначе легкое ранение перейдет в тяжелое.

Важно, что бинты возможно использовать заново. Но только после стерилизации. Для этого необходимо скручивать использованные бинты, стерилизовать их в тёплой воде, просушить и только после этого использовать повторно.

При тяжёлых ранах:

Пациента может лечить только Хирург. Ученик оказать полноценную помощь не сможет.

1. Если операция прошла успешно (вытянут светлый Камень Судьбы), то пациент считается излеченным. По окончании операции ему необходимо ещё 15 минут находится в лежачем положении (в палате или дома), в течение 1 цикла он не может участвовать в производственной деятельности, ремонте кораблей и зданий.
2. Если операция прошла неуспешно (вытянут темный Камень Судьбы), пациент получает карточку травмы и тянет камень второй раз. Если второй раз вынут Тёмный Камень Судьбы, то персонаж умирает.

Исследования по улучшению методик операции:

Если ваша воля сильна и вы жаждете получить новые знания, то вы можете проводить опыты над мёртвыми телами в анатомическом театре, чтобы исследовать “внутренний мир” человека. Для этого вам требуется:

- Заполучить тело человека в течение 15 минут после смерти и доставить его к себе в анатомический театр. (Тело требуется физически перенести в анатомический театр, после чего из паспорта персонажа перенести на паспорт анатомического театра чип «голова», который маркирует тело персонажа в данном случае).
- Провести вскрытие. (Отыгрыш минимум 20 минут.)

- После проведения исследований и создания описания процесса вскрытия, можно обратиться к региональному мастеру. Он выдаст вам фрагмент информации, которая позволит улучшить процесс лечения.

Алхимики и наука:

Алхимики - это исследователи и творцы, которые посвящают всё своё время исследованиям естественных наук. Они занимаются тем, что изготавливают уникальные зелья, изучают яды и их действия на человека, болезни и пути их распространения, а также источники заражения.

Возможности алхимиков:

- Сбор и обработка ингредиентов.
- Создание различных препаратов.
- Исследование воздействия препаратов на людей.

Сбор ингредиентов и приготовление препаратов:

Для того, чтобы приготовить различные препараты, которые могут быть применены на людях, необходимо собрать определенные компоненты.

На игре моделируются только растительные ингредиенты (что не мешает вам в своем отыгрыше использовать помимо них любые другие). В 16-17 веке часть трав можно было получить только в Метрополии, но большинство росли в дикой природе или культивировались в специальных садах. В случае с нашей игрой, мы не используем свежие травы и плоды. Соответственно для получения трав вам необходимо или высаживать в специальном саду травы или собирать их в дикой местности, после чего сушить и получать необходимые препараты (травы на игре моделируются чипом. По желанию, вы можете добавить к чипу мат.компонент).

Кроме сбора ингредиентов, Алхимики так же занимаются изучением их воздействия на людей, а так же приготовлением лекарств. Процесс приготовления лекарств происходит только в специально оборудованной лаборатории, где алхимик совместно с учениками работает над этим.

Для приготовления лекарства требуется точно следовать рецептуре и технологии, которые написаны в рецепте. Минимальные изменения и отклонения от рецептуры полностью меняют рецепт. Общим для приготовления препаратов является следующий набор действий:

1. Согреть воду на горелке или спиртовке.
2. В соответствии с заложенными в технологии требованиями, положить ингредиенты вводу.
3. После этого полученный препарат может потребоваться:
 - Прокипятить несколько минут.

- Остудить.
 - Отфильтровать.
4. Разлить по ёмкостям для хранения, записав на этикетке состав и время приготовления.

Каждое зелье имеет побочный эффект, который можно нейтрализовать другим зельем. Побочные эффекты нейтрализующего зелья не учитываются. Например: зелье А имеет побочный эффект – тошноту. Приготовив зелье, избавляющее от тошноты, вы излечиваетесь этот побочный эффект, при этом зелье А продолжает оказывать свой целебный эффект.

Избыток ингредиента вреден для пациента. Соблюдайте точную дозировку!..

Полученные зелья можно оставлять у себя или продавать.

Судовой врач:

Судовой врач, это медик, владеющий базовыми навыками лекаря и хирурга. Судовой врач обязан вести медицинский журнал на корабле, а так же не может принимать участие в медицинских исследованиях и психологическом лечении. Корабль к которому приписан судовой врач являются для него одновременно, и палатой и операционной (невозможно провести их улучшение).

При лечении на корабле в общий пул камней добавляется дополнительный чёрный камень.

Ученики:

Все имеют базовый набор навыков и знаний. В процессе обучения получают развитие своих навыков.

Общие навыки для всех учеников:

- Перевязка и оказание первой помощи для стабилизации раненых.
- Сбор трав для изготовления лекарств.

Все эти навыки доступны также уже обученным лекарям, алхимикам и хирургам. Кроме общих навыков, каждый ученик имеет специализацию, особые знания и умения, характерные этой специализации.

- Ученик лекаря умеет диагностировать и лечить известные ему болезни.
- Ученик хирурга способен самостоятельно лечить раненых в состоянии легкого ранения.
- Ученик алхимика способен самостоятельно изготовить лекарство, если ему известен рецепт.

Список известных ученику болезней, рецептов, ран, методов лечения, растений и прочего определяет его учитель.

Лекари:

Один лекарь может взять себе до 3 учеников одновременно. Обучение лекарскому делу продолжается в течение 1 экономического цикла (если нет иных факторов, сокращающих время обучения). Ученик лекаря для успешного получения патента должен выполнить одно из следующих условий на выбор:

- Излечить успешно 2 пациентов на 1 ступени симптомов.
- Излечить успешно 1 пациента на 2 ступени симптомов.
- Написать трактат о болезни, которую совместно с учителем исследовали и описали.
- Написать трактат о новом способе лечения болезни.

Обязательным условием является наличие медицинского журнала с описанием болезней, способами их лечения и рецептами зелий!..

Хирург:

Хирург может одновременно обучать до 3 учеников. Изучение хирургии длится в течение 1 экономического цикла, для успешного прохождения обучения ученик должен выполнить одно из следующих требований:

- Успешно излечить 8 пациентов с лёгким ранением.
- Успешно излечить совместно с учителем 3 пациентов с тяжёлым ранением.
- Написать трактат по применению хирургии и новым видам лечения.

Алхимики:

У Алхимика может быть не более 2 учеников одновременно. Обучение длится в течение 1 экономического цикла. Ученик не может проводить полноценные исследования и верно просчитать результат приготовления неизвестного состава. При приготовлении известных рецептов, ученик в конце процесса изготовления вынимает из мешочка Камень Судьбы. Если камень светлый, то процесс приготовления верный. Если камень тёмный, то рецепт получает сумму всех негативных эффектов ингредиентов. Для успешного прохождения обучения ученик должен выполнить одно из следующих требований:

- Приготовить минимум 2 зелья удачно.
- Совместно с учителем успешно провести 2 исследования.
- Написать алхимический трактат.

Судовой Врач:

У судебного врача может быть не более 2 учеников одновременно. Обучение длится в течении 1 экономического цикла. Ученик судебного врача, для

успешного прохождения обучения должен выполнить по одному условию любому из требований для учеников хирурга и лекаря.

Сестра милосердия (А также иные служители церкви):

Это особый род послушниц католической церкви, которые обучены азам медицины.

Они умеют:

- Лечить простые болезни.
- Оказывать первую помощь при ранениях.
- Делать простые снадобья.

При нахождении учителя, способна обучиться новым знаниям (изучение способов лечения новых болезней, изучение новых рецептов снадобий). Не может стать полноценным профессионалом ни в одном из направлений медицины.

Рассудок:

Рассудок - у каждого игрока есть до 3 единиц рассудка, которые отмечены в паспорте персонажа. При 3 единицах рассудка с вашим персонажем всё нормально, и он психически здоров. Это значение максимально и никак увеличено быть не может. При полных очках рассудка культисты не могут использовать на вас любые личные воздействия.

Лёгкое помешательство - в этом состоянии выбранная вами в заявке фобия начинает проявлять себя. Отыгрывайте согласно вашему видению данной фобии. Будьте готовы, что некоторые мистические воздействия начнут работать на вас.

Тяжёлое помешательство - крайняя острая стадия безумия. Ваша фобия становится навязчивой идеей. Например, параноик будет постоянно озираться, человек с раздвоением личности менять манеру поведения, шизофреник разговаривать с голосами в голове и так далее. При таком уровне рассудка на вас работают все мистические воздействия без ограничений.

Безумие - вы становитесь одержимым вашим внутренним демоном. Все окружающие вас люди - враги, которые требуют немедленного уничтожения. Возможно, в вас вселился демон. Вы не можете совершать никаких других действий кроме нападения на окружающих вас людей, вне зависимости от их пола, возраста и вероисповедания (исключение составляют члены культа см. правила по мистике). Не можете просить о помощи, внятно разговаривать, кроме неразборчивых угроз и оскорблений. Вывести из этого состояния вас может только экзорцизм.

Способы лечения:

Лечить повреждения рассудка могут, священнослужители (см. Правила по Мистике), а так же алхимики совместно с лекарями. Это требует применение ряда специальных лекарств, которые будут подавлять ряд симптомов и позволит постепенно возвращать людям рассудок. Восполнение рассудка достаточно длительный процесс. Но при использовании такого способа лечения позволяет восстанавливать 1 единицу рассудка за 2 часа. Если получится получить дорогостоящее лекарство, то 1 единица рассудка в час.

Эпидемии и распространение заболеваний:

Ряд заболеваний может носить тотальный характер. В это время в локации появляется специальный объект, который имеет чип “Источник Заражения”. Его следует правильно обезвредить и уничтожить. Уничтожить источник заражения зачастую можно только выполнив следующие условия:

- Убрать причину появления болезни.
- Вылечить или избавиться от всех носителей и источников болезни.

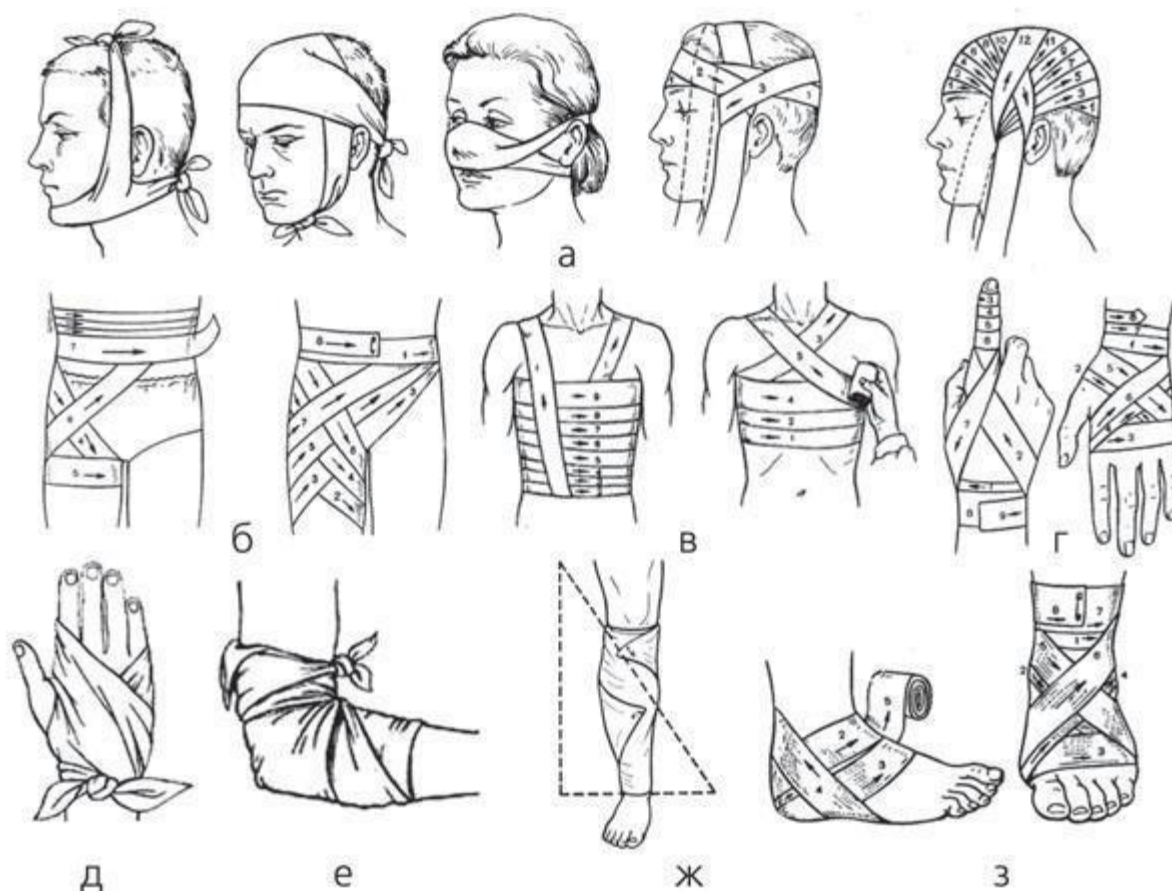
Источником заражения может стать:

- Носитель заболевания.
- Труп животного.
- Отравление источника воды.

Носителем заболевания может быть не только человек, но и животные.

Важно: если персонаж заразился болезнью во время эпидемии, то на 2 и 3 ступени симптомов он становится заразным. В это время другие игроки, после контакта с зараженным должны вытаскивать камешки Судьбы из мешка мастеров или игротехов. Если камешек светлый, то вам повезло избежать болезни, если камешек тёмный, то вы получаете карточку болезни.

Полезное для медиков (виды повязок!):



Правила по религии

Религия не является обязательным пластом игры, но может удачно дополнить любые приключенческие линии!

Здесь Новый Свет, и именно здесь возможно все и для всех! Это мир, где можно как погрязнуть в великих грехах и пороке, или своими силами сделать эти места истинным раем на земле, местом, куда устремит взоры все человечество, местом, где будут забыты старые обиды и смыты старые грехи и можно будет жить как в саду Эдемском – в мире с Богом и людьми. Все возможно, причем не когда-то, а здесь и сейчас, нужно только дерзать и не жалеть сил душевных и телесных! И может быть именно для здесь Бог откроется людям!

На игре представлены следующие религии:

1. Католичество;
2. Протестантизм (англиканство, кальвинизм, возможно лютеранство и другие направления);
3. Православие.

Каждая конфессия в локации должна быть обеспечена культовой постройкой (храмом, церковью, часовней или же молельным местом), зачипованой мастером. Молельное место должно быть оформлено таким образом, чтобы возможно было ее отличить от других построек локации – чем антуражнее, тем лучше. В храме, должно быть также достойно оформленное Священное Писание. Возможна религиозная деятельность и без молельных построек и священных книг, но в таком случае воздействия и ритуалы священников проходят хуже.

Есть возможность появления представителей и других религий и конфессий, но их храмы на момент старта игры не представлены.

Воздействия религии, как и мистики прежде всего отражаются на рассудке (психическом здоровье) персонажей – от психического здорового до безумного.

Значение :	Описание:
3 ед. рассудка	Здоров: У каждого игрока есть до 3 единиц рассудка, которые отмечены в паспорте персонажа. При 3 единицах рассудка с вашим персонажем всё нормально, и он психически здоров. Это значение максимально и никак увеличено быть не может. При полных очках рассудка культисты не могут использовать на вас любые личные воздействия.
2 ед. рассудка	Лёгкое помешательство: В этом состоянии выбранная вами в заявке фобия начинает проявлять себя. Отыгрывайте согласно вашему видению данной фобии. Будьте готовы, что некоторые мистические воздействия начнут работать на вас.
1 ед. рассудка	Тяжёлое помешательство: Крайняя острая стадия безумия. Ваша фобия становится навязчивой идеей. Например параноик будет постоянно озираться, человек с раздвоением личности менять манеру поведения, шизофреник разговаривать с голосами в голове и так далее. При таком уровне рассудка на вас работают все мистические воздействия без ограничений.
0 ед. рассудка	Безумие: Вы становитесь одержимым вашим внутренним демоном. Все окружающие вас люди - враги, которые требуют немедленного уничтожения. Возможно в вас вселился демон. Вы не можете совершать никаких других действий кроме нападения на окружающих вас людей, вне зависимости от их пола, возраста и вероисповедания (исключение составляют члены культа см. ниже). Не можете просить о помощи, внятно разговаривать, кроме неразборчивых угроз и оскорблений. Вывести из этого состояния вас может только экзорцизм.

Восстановление рассудка возможно медицинскими, религиозными либо мистическими способами.

Все священнослужители обладают навыком первой помощи и способны стабилизировать критическое ранение.

Персонажи, играющие церковнослужителей, проходят собеседование с мастером на соответствие их знаний о своей религии и основных ее обрядов.

На игре действует несколько типов и рангов священнослужителей с единой системой взаимодействий, но со своей спецификой и специализацией:

1. Священник (базовый тип)
2. Архислужитель (епископы, архиепископы, кардиналы, главы общин у протестантов)
3. Монашество (православное или католическое)
4. Духовно-рыцарские ордена (Это Мальтийский орден, хотя возможно появление и других)

Священники – своего рода универсалы (возможны как обрядовая деятельность, так и лечение и борьба с приверженцами сатанинских культов и нечистью всех мастей), поэтому и базовый тип, от них отталкиваемся, могут все, но понемножку, ни на чем конкретно не специализируясь, хотя возможны индивидуальные прогрузки и особенности.

Архислужители – представители высшей церковной иерархии, также универсалы, но в связи с рангом и саном могут больше и лучше, хотя не исключена возможность влияния обстоятельств принятия сана и обстоятельств, сложившихся уже на самой игре (одно дело присланный из Европы полностью утвержденный и полномочный епископ, другое дело наскоро выбранная и временная (так как рукополагать архислужителей положено только вышестоящим чинам церкви) замена уже в Новом Свете просто в связи с тем, что старого банально вот прямо сейчас вырезали, – качественного роста просто из-за самого факта избрания сразу же не происходит.

Монашество – как мужское, так и женское, в основном, хотя возможны варианты, специализируется на лечении (лечение идет по базовым правилам, только с меньшими затратами и быстрее) Кроме того монахи, пожалуй, самые психически устойчивые, в массе, так как индивидуальные случаи никто не отменял. Монахи не могут опуститься до 0 психических единиц.

Духовно-рыцарские ордена, а также иезуиты и инквизиторы имеют в дополнение к базовой специализации еще и определённые возможности против мистики (за счет большей устойчивости психики и способности на распознавание культистов и мистических сущностей).

Также на игре возможно появление уполномоченных посланников различного уровня (те же папские легаты), чьи способности и возможности следует рассматривать отдельно, в индивидуальном порядке.

Священнослужитель на игре может выступать в следующих ипостасях:

1. Духовный лидер и вдохновитель вверенной ему паствы
2. Психоаналитик
3. Политик
4. Советник
5. Борец с нечистью и культами
6. Миссионер
7. Медик (см. правила по медицине. Сестры милосердия)

Возможно также совмещение всего этого в одном лице, ибо такова роль церкви и слуг ее, что многое им дадено и много с них спросится на тернистом пути к установлению Царства Божия на земле.

Правила по мистике. Вводная часть.

Мистика - необязательный пласт игры. Если вы хотите максимально отгородиться от этого, у вас будет такая возможность. Но Вводная часть правил обязательна к прочтению. Вы же не хотите, чтобы вас обманули из-за вашего незнания правил, верно?

Воздействия мистики и религии в первую очередь влияют на Рассудок персонажа.

Рассудок - показатель психического здоровья персонажа. Ниже приведена таблица со значениями и описанием каждого уровня.

Значение:	Описание:
3 ед. рассудка	Здоров: У каждого игрока есть до 3 единиц рассудка, которые отмечены в паспорте персонажа. При 3 единицах рассудка с вашим персонажем всё нормально, и он психически здоров. Это значение максимально и никак увеличено быть не может. При полных очках рассудка культисты не могут использовать на вас любые личные воздействия.
2 ед. рассудка	Лёгкое помешательство: В этом состоянии выбранная вами в заявке фобия начинает проявлять себя. Отыгрывайте согласно вашему видению данной фобии. Будьте готовы, что некоторые мистические воздействия начнут работать на вас.
1 ед. рассудка	Тяжёлое помешательство: Крайняя острая стадия безумия. Ваша фобия становится навязчивой идеей. Например параноик будет постоянно озирается, человек с раздвоением личности менять манеру поведения, шизофреник разговаривать с голосами в голове и так далее. При таком уровне рассудка на вас работают все мистические воздействия без ограничений.
0 ед. рассудка	Безумие: Вы становитесь одержимым вашим внутренним демоном. Все окружающие вас люди - враги, которые требуют немедленного уничтожения. Возможно в вас вселился демон. Вы не можете совершать никаких других действий кроме нападения на окружающих вас людей, вне зависимости от их пола, возраста и вероисповедания (исключение составляют члены культа см. ниже). Не можете просить о помощи, внятно разговаривать, кроме неразборчивых угроз и оскорблений. Вывести из этого состояния вас может только экзорцизм.

Изменить показатель рассудка можно медицинским, мистическим или религиозным способом.

Если вы хотите играть в мистику.

Вы можете стать культистом.

На нашей игре представлены следующие культы:

-Культ Индейских богов

-Культ Вуду

-Культ Морского Дьявола (Дейви Джонса)

Культы могут подражать религиям и даже выдавать себя за них, изображая, например, католический приход, который на проверку вовсе не католический.

Игромеханически различий между культами почти нет. Но это три отдельных иерархических системы, отличающийся отыгрышем и антуражем.

В каждом культе существует своя иерархия:

- Адепт культа

- Жрец

- Глава культа

- Владыка (мистический персонаж. Игротехническая роль)

Двигаться по иерархии в любую сторону на игре возможно. Подробнее об этом в закрытых правилах для жрецов и глав культов. если вы простой адепт, выясняйте на игре.

Все жрецы и главы культов (как и священники) обладают навыками первой помощи (перевязки).

Психическое здоровье культистов всегда составляет 2 единицы. При достижении безумия культист враждебен абсолютно ко всем кроме жрецов (или глав) своего культа.

Если вы хотите быть адептом какого-то культа, или же планируете стать им на игре, или претендуете на роль главы культа или жреца, напишите об этом своему региональному мастеру, либо вам придется добиваться всего в течении игры.

Культисты способны воздействовать на себя, других персонажей и мир игры в целом с помощью ритуалов, за каждый из которых придется заплатить свою цену. Подробнее об этом в файле “Религиозные и мистические воздействия. Общие положения.” Для игроков, утвержденных на роли жрецов и глав культов открыт файл “Религиозные и мистические воздействия. Скрытые правила.”

Если вы НЕ хотите играть в мистику:

МГ не может обещать Вам, что вы сможете полностью отгородиться от этой части жизни мира. Но чтобы минимизировать ее влияние на жизнь

вашего персонажа, Вам следует:

1. Раз в цикл посещать службы и тем самым поддерживать показатель рассудка на 3. Это оградит вас от большинства воздействий культистов. Будьте готовы в конфликтной ситуации предъявить паспорт игрока.
2. При попытке совершить на вас мистическое воздействие Вы имеете право попросить предъявить паспорт игрока. В нем обязательно должна стоять отметка о совершенном жертвоприношении за текущий цикл. Это можно сделать только если культит воздействует на Вас лично. Если культит использует мастера как посредника, то мастер уже все проверил.
3. Изучите файл “Религиозные и мистические воздействия. Общие положения.”, чтобы знать, на что способны культисты и как религия помогает вам от них защититься.

Места силы

Места силы это определённые (чипованные) места в игре. Контроль которых приносит определённые блага религиям и культам.

Чтобы контролировать место силы необходимо его захватить.

Чтобы захватить точку необходимо совершить обряд и поставить свой символ веры.

Чтобы сделать точку нейтральной, необходимо её осквернить. Убрать чужой символ веры и внести отметку в чипе места силы.

Домом господа называется любой храм, воздвигнутый на месте силы. Т.е. не каждый храм (или часовня и т.д) является Домом Господа, их может быть больше, чем мест силы. В некоторых воздействиях прописано условие совершения обряда в Доме Господа.

Мистические персонажи и их особые способности.

Все мистические персонажи игротехи, за исключением морских ведьм. Среди мистических персонажей выделены владыки, которые в мире игры отвечают за культы.

Владыками являются:

- Дейви Джонс. Он же Король Морей или морской дьявол, многие называют его вторым пришествием Христа и эти многие составляют целый культ, поклоняющийся ему.

- Папа Легба — одна из центральных фигур в религии Вуду. Папа Легба является одним из духов-Лоа, которого приверженцы религии считают посредником между людьми и всеми остальными Лоа

- Барон Суббота – Брат Папы Легбы, многие по незнанию считают их одной сущность, но это не так. Это совершенно другой Лоа, хотя во многом похожей на брата и равный ему по силам. Однако их интересы во многом не совпадают.

- Ах Пуч - бог смерти и владыка подземного мира, самого худшего мира из всех девяти миров ада. Именно к нему взывают остатки коренного населения островов, дабы белые дьяволы получили заслуженное наказание.

Особые предметы:

Камни Судьбы - неотчуждаемый игровой предмет, который позволяет определить результат лечения. На старте их количество у всех медиков будет примерно одинаковым. В зависимости от того, какие решения принимались в период критического для персонажа выбора, ему могут добавить дополнительно какое-то количество камней. Камни делятся на светлые и тёмные. Светлые означают успех, темные наоборот неудачу. Так же некоторые персонажи без профессии медика могут получить в процессе игры какое-то количество собственных Камней Судьбы. При прохождении лечения игрок их должен добавить к камням медика.

Также камни судьбы могут быть приписаны к определенным зданиям или кораблям, если они очипованы как медицинские учреждения.

Артефакты - предметы относящиеся к тому или иному культу или религии, обладающие особыми божественными или мистическими свойствами. Каждый артефакт в обязательном порядке имеет мастерский чип и инвентаризационный номер.

Воздействия мистики и религии.

Вводная часть.

На игре существуют несколько степеней вовлеченности в религиозный и мистический пласты игры - от полного атеизма до глав религиозных объединений и культов.

Неверующий – Крещеный – Священник – Епископ - Адепт культа – Жрец - Глава культа

В зависимости от степени вовлеченности персонажам становятся доступны различные воздействия.

Култ - верования, претендующие на то, что стать религией.

Мистика

Ниже приведены списки воздействий, доступных адептам культов.

Если вы собираетесь активно играть в мистический пласт (использовать жреческие воздействия) -- свяжитесь с региональным мастером или мастером по мистике.

1. Обряд инициации

Чтобы стать адептом культа или перейти на ступень выше по иерархии культа персонаж должен совершить обряд в присутствии вышестоящего адепта. Обряд отнимает у посвящаемого 1 ед. рассудка. Отыгрыш обряда зависит от культа, в который вы вступаете, о нем вам расскажет вышестоящий адепт. Обязательными маркерами являются метка своей кровью на месте проведения обряда;

2. Жертвоприношение

Каждый адепт любого уровня должен раз за цикл совершить жертвоприношение. Раз в сутки жертвоприношение должно быть человеческим. Дает стабильность психики. В течении цикла психика всегда составляет 2 единицы. Если персонаж в меньшем количестве психики совершит жертвоприношение он так же вернется в два очка психики. Если безумный персонаж (0 ед.рассудка) культист присутствует на жертвоприношении, он тоже возвращается в 2 ед. рассудка. Во время жертвоприношения обязательно должен присутствовать жрец или глава культа. По завершении ритуала ставится отметка в паспорте игрока. Если жертвоприношение человеческое - отметка красного цвета. Если игрок пропустил хотя бы одно жертвоприношение, или по завершении игрового дня у него не стоит ни одной отметки о человеческом жертвоприношении, то он автоматически опускается на ступень ниже по иерархии.

Еще раз: три жертвоприношения в день и одно из них - человеческое. Если персонаж опустился в иерархии, то ему придется за следующий цикл повторно пройти обряд инициации как непосвященному. До этого момента он не может использовать никакие воздействия культа и в случае впадения в безумие (0 ед.рассудка) будет враждебен и к членом своего культа тоже. Если после пропущенного жертвоприношения персонаж еще цикл бездействует, он изгоняется из культа без права возвращения;

3. Стенание

Один раз за игру культист может искренне и громко, с ярким отыгрышем вознести молитву своему божеству и этим стабилизировать свое здоровье. Это должно происходить в присутствии любого вышестоящего культиста, либо любого мастера. Он должен сообщить о успехе или провале. Критерием провала является плохой отыгрыш или не принадлежность стенающего к культу. Поскольку персонаж делает это на из последних сил, то в случае провала он незамедлительно умирает;

4. Сведение с ума

Адепт теряет 1 хит и понижает рассудок на 2. Если посещена служба текущего цикла, то нельзя понизить рассудок цели ниже 2. Если посещены все службы, включая текущую, цель имунна к воздействию. Можно совершить воздействия через мастера, так вы не даете цели понять, кто именно понизил ее рассудок. но вы в любом случае теряете хит, а результат - не известен. Например, воздействие не пройдет, если цель находится на другом острове. Мастер не сообщит вам об успехе или провале;

5. Заражение субъекта

Список болезней: Горячечная болезнь, Потница (английский пот), Эпилепсия, Экзема, Цинга. Один раз в цикл адепт может прикоснуться к игроку, потратить 1 хит и заразить его болезнью. Если посещены все службы, включая текущую, цель имеет иммунитет к данному воздействию;

6. Иммунитет к болезням

Адепт может попросить темного благословения у вышестоящего культиста. Благословляющий должен потребовать не денежную оплату либо сам заплатить 1 хит. Благословенный получает иммунитет к болезням: Лепра, Цинга, Сифилис. При получении болезни игрок отыгрывает все симптомы, однако персонаж не может умереть от заболевания. Действует если в данном цикле персонаж совершал

жертвоприношение. К концу цикла болезнь излечится силой вашего божества.

Религия

Ниже приведены списки воздействий, доступных воцерковленным персонажам. Если вы собираетесь активно играть в религиозный пласт (использовать воздействия священнослужителей) - свяжитесь с региональным мастером или мастером по религии.

1. **Крещение.** Основной обряд, дающий доступ к религиозным воздействиям, проводится строго священнослужителем
2. **Посещение службы.** Если персонаж был на службе за этот цикл, его рассудок не может опуститься ниже 2. Если вы не пропустили ни одной службы, ваш рассудок не может быть ниже 3 и большинство мистических воздействий не работает на вас.

3. **Вознесение молитвы.**

Один раз за игру любой верующий может искренне и громко, с ярким отыгрышем вознести молитву Всевышнему и этим стабилизировать здоровье другого персонажа. Это должно происходить в присутствии любого священнослужителя, либо любого мастера. Он должен сообщить о успехе или провале. Критерием провала является плохой отыгрыш и принадлежность молящегося к любому культу.

4. **Исповедь.**

Работает один раз в цикл. Не обязательно после исповеди причащаться. Обязательно во время исповеди рассказать значимую для вашего персонажа тайну. Проводит любой священник или архисвященник. Обряд должен быть добровольным. Если до этого была пропущена служба, то может восстановить печать пропущенной службы за прошлый цикл и не раньше. Исповедь проводится строго священником.

5. **Причастие (Евхаристия).** Не допускается без исповеди. Восстанавливает одну единицу рассудка, если не в нуле единиц.
6. **Экзорцизм** - единственный обряд, позволяющий изгнать беса (вывести персонажа из 0 единиц рассудка в 1), проводится строго священником.