

Полигонная ролевая игра “Большая Ярмарка Берегоста” правила версия 1.0

Оглавление

Боевые взаимодействия- стр 2

Допуск оружия и доспехов -стр 5

Способности персонажей-стр 8

Магия на игре-стр 10

Предметы в игре-стр 11

Экономическая система и экономические взаимодействия-стр 12

Смерть и посмертие-стр 14

Законы и судебная система -стр 14

Система секса - стр 16

Дополнительная информация(это очень важный раздел, обязательно ознакомьтесь с ним) -стр 17

Боевые взаимодействия

1.1 Боевое взаимодействие – это процесс агрессивного воздействия одного персонажа на другого. Атакующей стороной считается та, которая первая применила агрессивное воздействие.

1.2 Игроки в боевых взаимодействиях могут использовать только допущенное до игры оружие.

1.3 Игроки не могут использовать чужое оружие.

1.4 Игроки должны использовать тип оружия, разрешенный его персонажу в зависимости от роли. Подробнее о допущенном оружии для вашего персонажа смотрите в разделе правил “способности персонажей и допуск оружия и доспехов”

1.5 Игрок, вступивший в боевое взаимодействие должен осознавать, что подобное действие может повлечь травму, и избегать подобных ситуаций. Мастера будут наказывать игроков, стиль ведения боя которых ведет к потенциальным травмам противника.

1.6 В случае нанесения травмы (умышленной или случайной) игрок обязан выйти из игры. Степень его вины и наказание определяет главный мастер или лицо его замещающее.

1.7 На игре запрещаются: колющие удары любым оружием, удары не боевой частью оружия, захваты, приемы борьбы, удары, пинки и толчки.

1.8 Территория Ярмарки (и только она) считается полностью небоевой зоной. На ней запрещены любые боевые действия. Тем не менее персонаж может стать целью способностей, подготовленных заклинаний, оглушения, кражи, связывания и иных небоевых взаимодействий Территорией ярмарки считается любое строение ярмарки или иные ее материальные части, а также территория в 2х метрах от нее. Это делается для того, чтобы боевые действия не создали конфликтных пожизневых ситуаций. Будете пытаться использовать это правила для абьюза боевой системы- к вам будут применены серьезные санкции.

Нанесение урона

2.1 Нанесение урона – удар (попадание) оружием в поражаемую зону.

2.2 Голова, шея, область паха, кисти рук – не поражаемые зоны. Остальная часть тела – поражаемая зона.

2.3 Удар должен наноситься с силой и амплитудой, достаточной чтобы его почувствовать, но при этом с недостаточной, чтобы нанести ушиб или иную травму. Уделяйте отдельное внимание поражению недоспешенных противников.

2.4 Игрок самостоятельно фиксирует попадание по поражаемой зоне и обязан отыграть ранение.

2.5 Хиты

2.5.1 У любого персонажа по умолчанию 2 хита. Доспех увеличивает кол-во хитов носящего на 1-3 в зависимости от класса доспеха. Подробнее о доспехах смотрите в разделе правил “способности персонажей и допуск оружия и доспехов”

Также количество хитов может быть увеличено при помощи зелий и магии.

2.5.1.1 Легкий доспех дает +1 хит, средний +2 хита, тяжелый +3 хита

2.5.1.2 Доспех дает свои хиты носителю только если весь комплекс доспеха надет на игрока.

2.5.2 Попадание в любую поражаемую зону снимает 1 хит.

2.5.3 Когда количество хитов равно 0, наступает состояние тяжелого ранения.

2.6 Ранение и излечение

2.6.1 Тяжелораненый персонаж не может вступать в игровые взаимодействия (сражаться, применять заклинания и т.п.), громко разговаривать, быстро ходить. Может ползти, плестись, стонать и шептать. Может передвигаться медленным шагом, опираясь на плечо другого игрока.

2.6.2 При определенных обстоятельствах к тяжелораненого персонажу может прийти смерть (см. правила по смерти)

2.6.3 При попадании в руки или ноги, отыгрывается ранение данной конечности.

2.6.4 При ранении конечности персонаж не может полноценно использовать раненую конечность. Если это нога - персонаж не может бегать и быстро ходить, прихрамывает. Если это рука - не может пользоваться этой рукой.

2.6.5 Отыгрыш ранения заканчивается после излечения

2.6.6 Излечение наступает после совершения специальных действий: использования зелья лечения, использование заклинания. Персонаж, который был излечен таким образом восстанавливает все хиты.

2.6.7 Также все тяжелораненые персонажи лечатся в 6 утра каждого игрового дня.

Ночные боевые взаимодействия

3.1 Ночные боевые взаимодействия проходят в темное время суток и характеризуется плохой видимостью и повышенной травмоопасностью, поэтому на них возлагаются некоторые ограничения.

3.2 Время ночных боевых взаимодействий с 22:00 до 6:00.

3.3 На ночные боевые взаимодействия допускается: любое одноручное оружие ближнего боя, допущенное к игре. Настоятельно просим в период плохой видимости уделять дополнительное внимание к тому, куда наносите удар.

Специфические агрессивные взаимодействия

4.1 Оглушение

4.1.1 Оглушение отыгрывается ударом не боевой частью оружия ближнего боя между лопаток.

4.1.2 Время оглушения определяется, как медленный счет до 60. По окончании этого времени оглушенный приходит в себя. Персонаж не помнит ничего, что происходило вокруг, пока он был без сознания.

4.1.3 Персонаж не может быть оглушен повторно в течении пяти минут.

4.1.4 Оглушение является навыком. Персонажи без навыка оглушение применять его не могут.

4.2 Связывание

4.2.1 Связывание осуществляется только "по игре". Фиксация конечности связываемого производится условно, так, чтобы игрок самостоятельно мог сам освободить руки в случае необходимости.

4.2.2 Персонаж может быть закован в кандалы, которые моделируются цепями с браслетами и специальным замком.

- 4.2.3 Персонаж может снять кандалы, только если замок открыт.
- 4.2.4 Персонаж может быть связан веревкой, которая моделируется толстой пеньковой веревкой или ее аналогами.
- 4.2.5 Персонаж может «перерезать» веревку любым режущим оружием, отыгрывая это десять секунд подряд. От кандалов таким образом персонаж освободиться не может.
- 4.2.6 Связанный/закованный персонаж не может: использовать активные способности, подготовленные заклинания, участвовать в боевых взаимодействиях.
- 4.2.7 Если персонаж связан или скован и находится в руках палача или стражи- он не может оказывать им сопротивления.

4.3 Казнь

- 4.3.1 Казнь- это законная форма смертельного приговора.
- 4.3.2 Для совершения казни палач должен обладать специальным навыком. Также для этого требуется вынесенный городским советом приговор.
- 4.3.3 Для совершения казни один из членов городского совета должен зачитать приговор на центральной площади. Также необходимо отыграть приготвление к казни: сбор толпы, подготовка эшафота, заточка оружия и т.д. Отыгрыш приготвления должен длиться не менее минуты.
- 4.3.4 Возможен отыгрыш (имитация) любого из видов реальных казней.
- 4.4.5 В случае осуществления казни, игрок погибает мгновенно(см. правила по смерти), тяжёлое ранение не фиксируется.

4.4 Убийство

- 4.4.1 Убийство- редко встречающаяся способность персонажа целенаправленно убить другого игрового персонажа.
- 4.4.2 Это может случиться с вами. Вероятность этого невысока, но в должны быть морально к этому готовы.

4.5 Телесные наказания

- 4.5.1 Телесные наказания- форма вынесения наказания за преступление персонажа. С высокой долей вероятности это будет отыгрываться бичеванием.
- 4.5.2 Телесные наказания требуют отыгрыша со стороны преступника. Не стесняйтесь, ваши крики, стоны и проклятия создадут классную игровую сцену для всех участников сцены.
- 4.5.3 После осуществления телесного наказания персонаж считается тяжело раненным.

Правила по допуску оружия и доспехов заимствованы у мастерской группы МГ “Крафт” <https://vk.com/warhammerlarp> как самые отработанные и идеально подходящие для нашей игры.

Допуск оружия

1.1 Общие положения

1.1.1 К применению допускается исключительно Протектированное Оружие (далее ПО) – оружия, изготовленного из прочного и гибкого пластикового сердечника, заключенного в толстый кожух из лёгкого и прочного Эластичного Пенополимера (далее ЭП) и покрытого сверху окрашенным эластичным покрытием.

1.1.2 Бофферы, тямбары, щиты для спортмеча и им подобное не антуражное оружие к использованию на игре не допускаются.

1.1.3 Всё оружие проходит предыгровой контроль и должно быть допущено к игре. Оружие, имеющее повреждения, влияющие на его безопасность и эстетику к игре не допускаются. Не допущенное оружие остается на сохранении у мастерской группы до конца игры.

1.2 Общие требования

1.2.1 Все применяемое на игре ПО должно быть выполнено аккуратно и эстетично.

1.2.2 Боевая часть ПО должна быть обмягчена ЭП полностью.

1.2.3 На любом участке боевых частей оружия твёрдые детали внутреннего каркаса не должны чётко прощупываться при нажатии на поверхность ПО.

1.2.4 Максимальная твёрдость поверхности ПО на любом участке боевой части оружия 15–30А по Шору. На древках инерционного оружия, кромках и поверхности щитов 25–35А по Шору.

1.2.5 Максимальный вес оружия 300–800 грамм на метр длины.

1.2.6 Общий вес оружия не должен превышать 2000 грамм.

1.2.7 Допуск оружия производится по совокупности всех его параметров – твёрдости, веса, упругости материала исполнения, длины и распределения центра тяжести. Все образцы, не соответствующие некоторым данным параметрам будут допущены/не допущены индивидуально.

1.2.8 Оружие, твёрдость или вес которого более чем на 50% превосходит любой из предельно допустимых параметров однозначно не будет допущено.

1.2.9 К оружию, размеры которого превышают максимальные будут предъявляться повышенные требования по эстетике и безопасности.

1.3 Клинковое оружие

1.3.1 Клинки должны быть гибкими и прочными – клинок должен выдерживать сильное изгибание без треска в стержне и самостоятельно возвращаться в первоначальное состояние. При этом он не должен быть излишне гибким и склонным к "захлёсту". Такие образцы допущены не будут.

1.3.2 Для клинкового оружия малой длины (ножи и кинжалы до 30 см общая длина) допустимо изготовление без стержня. При этом оружие не должно провисать под собственным весом и быть излишне мягким.

1.3.3 Гарда клинкового оружия должна быть эластичной (гнуться при нажатии и возвращаться в первоначальное положение после снятия нагрузки). Использование внутренних каркасов в гарде из металла или твёрдого пластика недопустимо.

1.3.4 Максимальная длина короткого клинкового оружия- не более 50 см, одноручного клинкового оружия- не более 100см, двуручного клинкового оружия- не более 180 см.

1.4 Инерционное оружие (топоры, молоты, булавы и прочее оружие, в котором центр тяжести сильно смещен к боевой части оружия)

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

1.4.2 Кожух из ЭП на ударных частях инерционного оружия (рубящих кромках топоров, ударных частях дубинок и т.д.) должен быть не менее 20 мм толщиной. На не предназначенных для удара боевых частях оружия (плоскость лезвия топоров и т.д.) слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

1.4.3 Ударные части инерционного оружия не должны прокручиваться или ёрзать на стержне.

1.4.4 К материалу изготовления ударных частей инерционного оружия предъявляются повышенные требования в плане мягкости и лёгкости ударной части.

1.4.5 У различных цепных модификаций инерционного оружия – кистеней, цепных моргенштернов и цепов, цепь также должна быть мягкой.

1.4.6 Максимальная длина короткого инерционного оружия- не более 40 см, одноручного инерционного оружия- не более 100см, двуручного инерционного оружия- не более 180 см.

1.5 Древковое рубящее оружие и посохи (алебарды, глефы, вульжи, протазаны, совни и т.п., а также посохи)

1.5.1. Из-за большой длины древкового оружия необходимо использовать более жёсткие и прочные стержни. Излишне гибкие образцы, склонные к «захлёсту», могут быть не допущены. При этом, использование негибких сердечников (типа дерева более 25 мм толщиной) для древков также не допускается.

1.5.2. Кожух из ЭП на ударных частях древкового оружия (рубящих кромках алебард) должен быть не менее 20 мм толщиной. На боевых частях оружия, не предназначенных для удара (плоскость лезвия алебард), слой ЭП должен быть не менее 5 мм.

1.5.3. Древко рубящего древкового оружия должно быть надёжно и эстетично протектировано полностью, за исключением рукояти, за которую удерживается оружие, не менее чем на 100 см, считая длину наконечника.

1.5.4. Толщина протектирующего слоя на древках топоров, алебард и прочего ударного и рубящего древкового оружия не должна быть меньше 10 мм. Твёрдый каркас древка не должен прощупываться через протектирующий слой даже при сильном нажатии.

5.5. Максимальная длина древкового рубящего оружия: не более 2,3 м (для посохов – до 2 м)

1.6 Стрелковое оружие (луки и арбалеты)

1.6.1. На игру допускаются луки с натяжением до 14 кг (=31 фунт) и скоростью полета стрелы не более 33 м/с (=110 fps). При допуске лук будет натягиваться на всю длину стрелы, до гуманизатора. Ограничители хода тетивы при замерах не учитываются. Изменение длины тетивы не допускается. Луки со стрелами длиннее 75см до гуманизатора являются объектом особого внимания, с возможным пристрастием при допуске.

1.6.2. На игру допускаются арбалеты с натяжением до 18 кг (=39 фунтов) при ходе тетивы не более 30 см и скоростью полета болта не более 33 м/с (=110 fps).

1.6.3. Не допускаются спортивные луки, луки с "окном" и пистолетной/анатомической рукояткой, блочные луки и арбалеты. Не допускаются луки и арбалеты имевшие поломку которая не была полностью устранена.

1.6.4. На игру допускаются ТОЛЬКО СЕРИЙНЫЕ ГУМАНИЗАТОРЫ диаметра 50мм и более показанные далее (оригинальные, а не такой же формы изготовленные

самостоятельно). Гуманизатор должен быть прочно зафиксирован на древке, с упором в закладной элемент исключая соскальзывание древка.

1.6.5. Древки игровых стрел и болтов должны быть ровными и иметь в поперечном сечении круглую форму, не иметь заноз, трещин, сколов и заусениц. Допускаются деревянные древки не тоньше 8мм или фиброгласовые (НЕ карбоновые) не тоньше 6,7мм. Игровые стрелы и болты должны быть с эстетичным и прочным “оперением” без режущих кромок (т.е. стрелы с оперениями из обрезков пластиковых бутылок и т.п. допущены не будут), иметь нормальный баланс (центр тяжести не дальше 1/3 длины от наконечника) и весить не более 67 грамм. Болты должны иметь хотя бы парное оперение. Стрелы должны иметь тройное (или большее) оперение и быть не короче 65см. Древки под резьбовые гуманизаторы должны быть укреплены в месте возможного выламывания инсерта. Не допускаются стрелы и болты с древками имевшими поломку.

1.7 Метательное оружие (метательные ножи, топоры, магические снаряды)

1.7.1. Всё метательное оружие должно быть лёгким и мягким. При этом при броске на дистанции в 5 метров оно должно уверенно поражать фигуру стоящего человека.

1.7.2. Метательное оружие не должно иметь в своей основе жёсткого стержня

1.8 Щиты

1.8.1. Щиты должны быть мягкими, лёгкими и прочными. На тыльной стороне щита не должно быть торчащих болтов, шурупов и прочих деталей крепежа, которые могут нанести травму или повредить оружие.

1.8.2. К игре допускаются только щиты, полностью протектированные с наружной стороны: плоскость, кромки и умбон (если он есть). Внутренняя стороны щита может быть не протектированной.

1.8.3. Толщина протектирующего слоя на кромках щита должна быть не менее 2 см. При этом даже при сильном нажатии пальцем на протектирующий слой кромки щита твёрдый внутренний каркас щита не должен прощупываться.

1.8.4. Толщина протектирующего слоя на плоскости щита должна быть не менее 8 мм.

1.8.5. Умбон должен быть полностью мягким: изготовленным из ЭП или пустотелым из мягкой резины.

1.8.6. Масса щита не должна превышать 4 кг.

1.8.7. Размеры щитов не должны превышать прямоугольника 90 см в высоту и 70 см в ширину или круга диаметром в 80 см.

Допуск доспеха

2.1 Общие положения

2.1.1. Доспехом является часть антуража игрока, моделирующее защитное вооружение и дающее игроку дополнительные хиты.

2.1.2. Доспех могут носить только персонажи с соответствующими способностями.

2.2. Материалы изготовления доспехов и шлемов

2.2.1. Латные элементы могут быть изготовлены из стали, латуни и бронзы, а также качественно окрашенных под них алюминиевых сплавов, пластика, толстой кожи и пенополимеров. Использование неокрашенных пластиковых элементов, моделирующих латные на данной игре ЗАПРЕЩЕНО.

2.2.2. Для изготовления кожаных элементов можно использовать кожу и качественный кожзаменитель. Имитацию деталей из очень толстой кожи можно изготовить путём наклейки слоя тонкой кожи поверх прочной основы.

2.2.3. Кольчужные элементы могут быть из любых колец (сталь, латунь, медь, алюминиевый сплав, пластик), скрепленных любым способом (сведённые, сварные, клёпанные).

2.2.4. Бригантные доспехи обязательно должны иметь в своей основе твёрдые пластины, материал которых не регламентирован.

2.2.5. Для изготовления особо массивных доспехов рекомендуется использование эластичных пенополимеров, покрытых латексом с красителем.

2.3. Безопасность доспеха

2.3.1. Все элементы доспехов и шлемов должны быть изготовлены так, чтобы ими нельзя было нанести травму себе и другим игрокам, а также повредить протектированное оружие.

2.3.2. Недопустимы к использованию латные (твёрдые) элементы доспехов с выступающими более чем на 1 см поверхностями малой (менее 3мм) толщины. Все края доспехов, изготовленных из металла малой толщины (менее 1,5 мм) должны быть отбортованы (отбортовка не менее 2 мм толщиной).

2.3.3. Кольчужные кольца не должны иметь опасных заусениц.

2.3.4. Шипы, рога, нашлемные фигуры и т.п. элементы доспехов и шлемов должны быть мягкими и безопасными.

Способности персонажа

1.1 общие положения

1.1.1 Все способности персонажей вписаны в соответствующий раздел во вводной, так же все способности кроме “короткого оружия”, доступного всем игрокам и знания языков сопровождаются карточкой способности.

1.1.2 Карточки способностей не отчуждаемы. Карточки нельзя передавать другим персонажам, ими нельзя меняться, их не могут украсть и т.д.

1.1.3 Единственные ситуации, когда вы можете передать игроку карточку способности- в момент, когда другой игрок просит вас подтвердить, что у вас есть эта способность или при использовании активной способности (читайте в соответствующем разделе)

1.1.4 Определенные игровые способности могут привести к потере способностей или к их приобретению. Этот процесс возможен ТОЛЬКО при участии мастера.

1.1.5 Все способности делятся на пассивные и активные.

1.2 Пассивные способности позволяют вам участвовать в определенных игровых системах, дают знания или позволяют использовать оружие и доспехи.

К широко известным пассивным способностям относятся:

Оглушение

Обозначьте удар небоевой частью оружия между лопаток и произнесите оглушен.

Оглушение длится 60 секунд и не может быть повторно использовано на персонажа следующие 5 минут.

Оглушение всегда оставляет улику

Ритуальная Магия

Персонаж способен проводить ритуалы, которые могут иметь самый разный эффект от

наделения зелий волшебной силой до возвращения покойных к жизни.

Кража

Позволяет клеить стикеры кражи на других персонажей. Если не заметить этого и своевременно их не снять- это может привести к потере ценных предметов. Кража всегда оставляет улику

Расследование

Способность, позволяющая работать с уликами. Только персонаж со способностью расследования может подбирать улики, забирать их у других персонажей. Персонажи без способности расследования не могут собирать улики или самостоятельно отдавать улики, которые есть у них на старте игры.

Второе дыхание

Известная воинская способность, позволяющая вернуться в бой, даже будучи тяжело раненым.

Палач

Способность, позволяющая проводить казни и телесные наказания.

Взлом замков

Позволяет взламывать замки. Персонажи без способности взлома не могут делать этого даже при наличии соответствующего инструмента. Взлом всегда оставляет улику.

Владение языком

Такой персонаж знает письменность одной из рас/видов или культур

А также множество способностей, которые позволяют носить доспехи, использовать оружие длиннее ножа например:

Использование Одноручного Оружия

Вы можете использовать одноручное оружие длиннее 50 см.

Ношение Средних Доспехов

Вы можете использовать средние доспехи. Пока вы облачены в весь комплекс доспеха (не его элементы) - вы получаете +2 хита.

1.3 Активные способности позволяют персонажу совершить активное уникальное действие, направленное на другого персонажа, передав карточку такому игроку. Карточка может быть одноразовой- в таком случае она разрывается или многоразовой, в таком случае после чтения карточки игрок отдает ее обладателю способности. Примеров здесь не будет, но если после определенного действия игрок передает вам карточку- вы обязаны прочитать ее и отыграть эффект, если все условия соблюдены.

Магия на игре

1.1 Магия на игре представлена в форме трех механик: ритуальная магия, подготовленные заклинания и боевая магия

1.2 Все виды магии являются навыками, такими навыками обладают персонажи авантюристы соответствующих классов, приезжие и горожане, наделенные магическими способностями

Ритуальная магия

2.1 В рамках игры в виде текстов будут присутствовать несколько ритуальных заклинаний. Каждое из них обладает специфическими требованиями.

2.2 Исполнять ритуалы могут только персонажи обладающие способностью "Ритуальная магия"

2.3 В состав любого ритуального заклинания входят: материальные компоненты, визуальная составляющая, которую мы отдаем на откуп игроков (здесь мы даем игрокам творческую свободу, основанную на эстетике сеттинга и его логике)

2.4 Проведение ритуальной магии в обязательном порядке требует присутствия мастера. Требуется немного заранее предупредить мастеров о проведении ритуала, пояснить какое заклинание планируется использовать и кто или что будет его целью, если таковая имеется.

Подготовленные заклинания

3.1 Подготовленные заклинания- базовые заклинания, не требующие сложных ритуалов. Подготовленные заклинания отображаются карточками с заклинаниями.

3.2 Подготовленные заклинания действуют как активные способности. Они позволяют персонажу совершить активное уникальное действие, направленное на другого персонажа, передав карточку такому игроку. Карточки заклинаний всегда одноразовые- они разрываются после прочтения и затем следует наступление магического эффекта. Примеров здесь не будет, но если после определенного действия игрок передает вам карточку- вы обязаны прочитать ее и отыграть эффект, если все условия соблюдены.

3.3 Карточки подготовленных заклинаний делятся по дням (есть карточки первого дня, второго дня, третьего дня). Вы можете использовать только карточки текущего дня- до 6:00 пятницы карточки первого дня, до 6:00 пятницы карточки второго дня, затем до конца игры карточки третьего дня.

3.3 Эффект и условия сотворения будут описаны на карточке. В большинстве случаев требуется огласить название заклинания и передать карточку цели заклинания или игротехнику для ознакомления с эффектом. После применения вы должны порвать карточку заклинания, она считается использованной.

3.4 Карточки подготовленных заклинаний - неотчуждаемый игровой элемент, игрок не может отдать, продать, обменять карточку заклинания другому игроку. Карточку другого игрока можно получить только для ознакомления с эффектом, наложенным на вас.

Боевая магия

4.1 Это стандартные для игр на проектированном оружии "магические снаряды", требования к ним описаны в разделе "Допуск оружия и доспехов".

4.2 Использовать боевую магию могут только персонажи с соответствующей способностью.

4.2 Игрок, обладающий способностью боевой магии может использовать эти “магические снаряды” в бою, как обычное метательное оружие.

4.3 Игрок не может подбирать чужие “магические снаряды” и в процессе боя не может подобрать свои потраченные “магические снаряды”, пока бой не окончится.

Предметы в игре

1.1 Игровой ценностью являются ингредиенты, предметы, отмеченные специальной мастерской маркировкой “предмет в игре”, игровые документы, и прочие бумаги, относящиеся к миру игры, платиновые, золотые и серебряные монеты.



Маркировка обычного и магического предмета. У магических предметов будет вписан цифровой идентификатор

1.2 У каждого магического предмета есть паспорт. Если предмет имеет пометку магического предмета, а паспорта нет- паспорт можно получить, применив определенное заклинание.

1.3 У каждого игрока при себе должна быть сумка или мешочек для игровых ценностей.

1.4 Игрок обязан носить все свои игровые предметы в ней.

1.5 Любой игрок может взять/присвоить любые игровые ценности, лежащие не в сумках игроков без обыска и ожидания (можно прикарманить любой предмет с пометкой «предмет в игре»).

1.6 Я пишу этот пункт только для самых душных, если у вас нет проблем с тем, чтобы носить свои игровые ценности в сумочке/мешочке- вы не душный, обнял. Хранение вещей вне сумки персонажа. Так вот, если у вас есть локация- вы можете хранить вещи в ней в относительно очевидных местах (сундук, мешок в углу локации или типа того). Вы можете попробовать договориться с другим персонажем, что какая-то игровая вещь полежит аналогичным образом у него в локации.

Если вы условно говоря берете квестовый предмет и зарываете его в лесу, прячете под пень, уносите в пожизняк или машину- это прямое и достаточно серьезное нарушение правил. НЕ ДЕЛАЙТЕ ТАК. Считайте это системным упрощением, чтобы не вводить сущности типа пыток, чтобы заставить вас рассказать где как и куда вы спрятали условно говоря украденный квестовый предмет. Ваши сумки/мешочки/относительно очевидно расположенные локационные хранилища- это ваш инвентарь. ВСЕ игровые предметы должны лежать в них.

Обыск

2.1 Обыскать можно либо персонажа, не сопротивляющегося обыску, либо оглушенного, либо связанного, либо тяжело раненного, либо мертвого персонажа.

2.2 При обыске - обыскивающий персонаж должен отыграть обыск и сосчитать до 30, после чего тот, кого обыскивают обязан показать все вещи, находящиеся в своей сумочке/мешке. Обыскивающий может забрать любые из этих вещей.

2.3 У игрока может быть вторая сумочка/мешок. Это "запрятанные" предметы. Для того чтобы найти их требуется обыск в течении 120 секунд. Такая сумка, мешочек не могут быть размером больше 15*15*10 см и должны носиться в недоступных взгляду других игроков местах костюма.

Воровство

3. Полные правила по воровству скрыты и доступны только персонажам, обладающим этим навыком.

3.1 Если вы застали игрока, который клеит на вас и ваши вещи какие-то стикеры- скорее всего он вор и буквально лезет вам в карман.

3.2 Если вы или другой игрок замечаете и снимаете стикер с вещи, значит вам удалось предотвратить кражу.

3.3 Если к вам подходит игротехник и просит предъявить вещи, или сообщает, что у вас что-либо украли - покажите ему все ваши игровые предметы(даже те, которые были в спрятаной сумке) и передайте ему предмет/предметы, которые он указывает.

Экономические взаимодействия

1. Монетарная система.

1.1 Игровые виды валюты

Серебряная монета- минимальная форма валюты на игре.



Золотая монета- ценность равна 10 серебряным монетам.



Платиновая монета- Луна ценность равна 10 золотым монетам. Крайне редко попадает в обращении.



1.2 Валюта, не являющаяся игровой ценностью
Медная монета - жетон на питание в кабаке.



2. Видение экономического процесса мастерами.

2.1 Каждый игрок начинает игру с определенным запасом игровой валюты.

Подразумевается, что персонаж приехал с этой суммой на ярмарку и это все свободные финансы, которыми персонаж располагает.

2.2 Поступлений денег в виде "зарплат" для персонажей на игре не будет.

2.3 Существует множество способов заработать, найти, получить в качестве приза, украсть или получить в дар игровую валюту.

3. Порядок цен

Одна серебряная монета позволит вам купить безделушку или не слишком сложную услугу

Две серебряные монеты позволят купить небольшое украшение, комплексную услугу или что-то действительно ценное в рамках игровой вселенной.

Пять серебряных монет - это стоимость по-настоящему дорогой и важной вещи. В городке типа берегоста за пять серебряных вне ярмарочных дней можно жить месяц, а то и два.

Одна золотая монета- это стоимость волшебного артефакта большой силы или скажем партии авантюристов, нанятой для потенциально смертоносной работы.

Пять золотых монет- это огромные деньги, которые обычный человек не увидит даже за несколько лет усердной работы

Десять золотых монет- это стоимость небольшой усадьбы, корабля или скажем слона.

Смерть и посмертие

1. В случае смерти персонажа, к персонажу подходит игротехник - смерть, берет его за руку и отводит в «загробный мир».

2. Смерть персонажа на игре происходит в следующих случаях:

-Казнь персонажа

-Убийство персонажа при помощи специального навыка

-Логика сюжета

При определенных обстоятельствах тяжелое ранение может привести к смерти.

3. Если смерть не приходит за персонажем в вышеобозначенных ситуациях- игрок должен отыгрывать бессознательное мертвое состояние пока другие игроки взаимодействуют с ним (дать обобщать игровые предметы, снять улики, погоревать, поскорбеть над трупом и т.д.) после чего игрок самостоятельно должен добраться до мастеров и сообщить им об этой ситуации.

4. После смерти персонаж попадает в «загробный мир» и его игра продолжается там.

5. Персонажи в полупрозрачных, белых балахонах/накидках считаются призраками. Вы не можете разговаривать с призраком игрока, если не обладаете специфической способностью или магическим эффектом.

Судебная система и законы города

1.1 общие положения

1.2 Судебные тяжбы проводятся Городским Советом. Совет должен вынести приговор большей долей голосов, после этого он считается действительным.

1.3 Наказание за преступление может быть одно или сразу несколько из списка ниже. Всё зависит от характера преступления, кто его совершил и против кого, а также от уголовного прошлого осужденного:

- Казнь
- Телесные наказания - бичевание. Две плети считаются легким наказанием, пятнадцать плетей- крайне тяжелым.
- Ограничение свободы (поскольку тюрьма города во время ярмарки переполнена- персонаж заковывается в кандалы и ему на шею вешается табличка с преступлением, которое тот совершил). Ограничение свободы длится до конца дня.
- Штраф (который будет уплачен городу; невозможность оплаты приведёт к телесным наказаниям или ограничению свободы)
- Возмещение ущерба (выплачиваемые потерпевшей стороне или его родственникам; неспособность возместить нанесенный ущерб приведёт к телесным наказаниям или ограничению свободы)
- Указ о запрете (накладывается на какую-то деятельность; нарушение указа может привести к ограничению свободы и/или штрафу)

2. Преступления против членов совета и знатных семей

Нападение, повлекшее смерть: Казнь

Нападение, не повлекшее смерть или выдача себя за чиновника или дворянина:

телесные наказания, ограничение свободы, штраф от 3 до 10 зм

Шантаж: телесные наказания, штраф от 2 до 5 зм

Подкуп или попытка дать взятку чиновнику: телесные наказания, ограничения свободы

Использование магии для влияния на членов совета: штраф от 3 до 10 зм, телесные наказания

3. Преступления против города

-Размахивание оружием без уважительной причины: телесные наказания, штраф от 1 до 5 см

-Шпионаж: казнь или ограничение свободы

-Сбыт краденого: штраф в размере стоимости украденного товара и телесные наказания

-Подделка официального документа: штраф в размере 1зм, ограничение свободы

-Препятствие правосудию: штраф до 10 зм, телесные наказания

-Кража: телесные наказания с последующим возмещением ущерба

-Нарушение порядка: телесные наказания, штраф до 5 см

-Похищение, удержание против воли: ограничение свободы, возмещение ущерба, штраф в пользу города

4. Преступления против богов

-Нападение на жреца: телесные наказания, ограничение свободы и штраф от 1 до 10 зм

-Непристойное поведение в храме: штраф до 5 зм

-Публичное богохульство против богов или церкви: телесные наказания

-Кража вещей из храма или подношений: ограничение свободы и возмещение ущерба

-Разорение могил: ограничение свободы и штраф от 3 до 10 см

5. Преступления против горожан

-Нападение на горожанина: телесные наказания, ограничение свободы и штраф от 5см до 3 зм

-Шантаж и запугивание горожанина: штраф или возмещение ущерба на сумму до 3 зм

-Кража со взломом: ограничение свободы и штраф от 3см до 2 зм

-Убийство горожанина без оправдывающих обстоятельств: казнь или ограничение свободы, штраф от 5см до 4 зм

-Убийство горожанина с оправдывающими обстоятельствами: ограничение свободы, штраф от 5см до 4 зм

-Ограбление: телесные наказания, ограничение свободы, возмещение ущерба пострадавшему

-Использование магии для влияния на горожанина без его согласия: штраф от 3 до 10см, телесные наказания

6. Преступления, совершенные дворянами:

Рассматриваются на закрытом дворянском совете.

Мера пресечения может быть любой, вплоть до казни и лишения титула. Если дворянин не согласен с решением дворянского совета- он может обжаловать его в городском совете. В таком случае решение городского совета будет иметь большую силу и является окончательным.

В дворянский совет входят Орел Берск (или иной член семьи, если подсудимым является Орел), Фрат Брайтвуд (или иной член семьи, если подсудимым является

Фрат), Мариэль Хелдер (или иной член семьи, если подсудимой является Мариэль), Арчибальд Треми.

7. Особые предписания:

- Находящийся под проклятием член совета не может занимать в нем должность
- Во время Большой Ярмарки Берегоста никакие новые законы, указы и постановления не могут быть введены и приняты городским советом. Любые законы, указы и постановления должны быть предварительно согласованы с полномочным представителем Союза Лордов и после этого вступят в силу не ранее чем через семь дней.

Система секса

1. Игроки могут предоставить МГ от одного до трех изображений/фотографий своего персонажа для карточек секса.

1.1 Содержание карточек мы оставляем на усмотрение игроков. На фото/изображениях не допускается присутствия полной наготы и элементов порнографии. Мы описываем жанр фото как "эротика"- будет она легкой или нет- решать вам.

1.2 Если игрок не предоставляет фото/рисунок, то на игре ему выдается набор стандартных карточек его пола.

1.3 Фото необходимо сдать не позднее вечера 3-го июля

2. Секс, как игровая механика в рамках игры моделируется следующим образом: Двое игроков держатся за руки в уединенном месте в течении минуты, каждый из игроков говорит что-нибудь приятное своему партнеру. По истечении этой минуты партнеры обмениваются карточками.

2.1 Игрок может передавать партнеру только карточки своего персонажа.

2.2 Игровой секс сугубо добровольный и происходит по желанию обоих игроков.

2.3 Тему изнасилования мы в рамках проекта не затрагиваем, изнасилований на игре нет, они не моделируются и не отыгрываются.

2.4 Тему беременности, заболеваний и прочих натуралистичных аспектов секса мы в рамках проекта не затрагиваем, они не моделируются и не отыгрываются.

3. Посещение дома удовольствий происходит следующим образом: игрок выбирает понравившуюся девушку, после чего ему рассказывают о перечне доступных услуг.

3.1 Игрок участвует в выбранной им активности. После окончания действия - он получает карточку девушки и передает ей свою карточку.

Дополнения и иная важная информация

0. Честная игра и честная работа с информацией.

0.1 Закрытая игровая информация- это информация, которая не является считываемой глазом. К закрытой игровой информации относятся ваша вводная, ее содержание и иные материалы, приложенные ко вводной, навыки и заклинания персонажа. Вы можете рассказать другим игрокам содержимое или детали из вышеописанных документов, но вы не можете показывать их.

0.2 Открытая игровая информация- это игровые предметы, паспорта артефактов, тексты зелий, ингредиентов, игровые документы и подобные бумаги- эти вещи физически существуют в игре и вы можете показать их другим игрокам.

0.3 Если эффект заклинания или способности говорит - честно ответить на вопрос- ответьте честно, не юлите, не пытайтесь найти подковырку в вопросе, это ухудшит игровой опыт для всех и может стать причиной наложения на вас игровых санкций.

0.4 Если эффект заклинания или способности говорит - сделайте определенное действие- сделайте его полно и незамедлительно, не юлите, не пытайтесь найти подковырку в формулировке приказа, это ухудшит игровой опыт для всех и может стать причиной наложения на вас игровых санкций.

0.5 При обыске показывайте все предметы, при передаче магических предметов- отдавайте их паспорт. Если паспорт артефакта содержит карточки заклинаний- не снимайте их до момента применения.

0.6 Старайтесь быть честным и добрым по отношению к другим игрокам(мы не говорим про обман персонажей, именно игроков). Многие из них- новички. У вас нет цели выиграть игру. Ваша и наша цель- хорошо провести время.

1. Концепция в игре-вне игры

1.1 Территорией вне игры является стоянка автомобилей, мастерский лагерь и палаточный лагерь игроков. Территорией в игре считается все остальное.

1.2 Игрок, находящийся на игровой территории считается его персонажем и в полной мере находится в игре.

1.3 Легальным для игры путем персонаж может покинуть Берегост лишь на третий день, купив билет на корабль. Все остальные персонажи могут покинуть город только после окончания игровых событий.

1.4 Игрок, который будет пытаться использовать эти правила для абыюза боевой системы или для того, чтобы скажем не быть арестованным стражей-попадет под игровые санкции вплоть до удаления с полигона.

2. Специальная небоевая зона

2.1 Территория Ярмарки (и только она) считается полностью небоевой зоной. На ней запрещены любые боевые действия. Тем не менее персонаж может стать целью способностей, подготовленных заклинаний, оглушения, кражи, связывания и иных небоевых взаимодействий Территорией ярмарки считается любое строение ярмарки

или иные ее материальные части, а также территория в 2х метрах от нее. Это делается для того, чтобы боевые действия не создали конфликтных пожизневых ситуаций.

2.2 Игрок, который будет пытаться использовать эти правила для абыюза боевой системы-попадет под игровые санкции вплоть до удаления с полигона.

3. Предметы в игре и игровые локации

3.1 Все предметы с соответствующей маркировкой находятся в игре, также к предметам в игре относятся монеты(кроме медных), игровые документы и бумаги

3.2 Такие предметы должны находиться в пространстве игры, старайтесь не выносить игровые предметы в локации вне игры за исключением ситуаций обращения к мастерам в мастерском лагере и сна в палаточном лагере игроков.

3.3 Я пишу этот пункт только для самых душных, если у вас нет проблем с тем, чтобы носить свои игровые ценности в сумочке/мешочке- вы не душный, обнял.

Хранение вещей вне сумки персонажа. Так вот, если у вас есть локация- вы можете хранить вещи в ней в относительно очевидных местах (сундук, мешок в углу локации или типа того). Вы можете попробовать договориться с другим персонажем, что какая-то игровая вещь полежит аналогичным образом у него в локации.

Если вы условно говоря берете квестовый предмет и зарываете его в лесу, прячете под пень, уносите в пожизняк или машину- это прямое и достаточно серьезное нарушение правил. НЕ ДЕЛАЙТЕ ТАК. Считайте это системным упрощением, чтобы не вводить сущности типа пыток, чтобы заставить вас рассказать где как и куда вы спрятали условно говоря украденный квестовый предмет. Ваши сумки/мешочки/относительно очевидно расположенные локационные хранилища- это ваш инвентарь. ВСЕ игровые предметы должны лежать в них.

3.4 Отдельной игровой сущностью являются игровые замки. Они не являются предметами, их нельзя забрать себе, если замок открыт- щелкните его где-то рядом/в одной из проушин, чтобы он не потерялся. Если вы вскрыли замок на кандалах- за щелкните его на одном из сегментов цепи.

Вы НЕ МОЖЕТЕ использовать в игровом пространстве замки, которые вы, скажем привезли из дома, только те, которые вам выдали мастера.