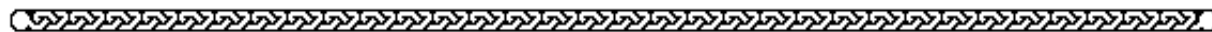


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Легенды Татуина

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Медицина, лекари](#)[Наркотики](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Наука](#)

Блок: Общие правила, разное

**Легенды Татуина.**

Сроки игры - это 18-19 августа 2001 года, проводиться будет на подмосковном полигоне с песком.

Игра "Легенды Татуина" - театральная.

Вводная.

Отыгрываемое время - примерно 100 лет до событий Эпизода I, место действия - планета Татуин - рассадник галактического криминалитета всех мастей и оттенков, на то время абсолютно свободна даже от какого-либо намека на организованную и единую власть. Отыгрываемый период - время прихода на Татуин тогда еще мало кому известного гангстера по прозвищу Джабба-хатт, которого мы знаем по фильмам как уже правителя этого галактического "дикого запада". Эта игра - отчасти обыгрывание криминальных конфликтов между существующими и пришлыми группировками (конкретно - бандой Джаббы); не обойдется и без интриг с делами Республики и разборок Ситов и Джедай, однако сюжетная информация об этом не будет выноситься на всеобщее обозрение до событий игры (с персонажами Силы, а также завязанными на них интригами при желании можно будет познакомиться в действии;)). Но в первую очередь на "ЛТ" поставлена задача моделирования жизни Татуина в период неизбежных конфликтов.

ШАБЛОН ЗАЯВКИ НА "ЛТ".

Это - шаблон заявки, по которой Вы официально заявляете свою роль на игру. Все пункты обязательны для заполнения. Срок подачи заявок - до 10 августа.

Игрок

Ф.И.О.:

город:

способ связи (телефон, e-почта):

Противопоказания по здоровью:

Персонаж

Имя:

Раса:

Возраст:

Профессия, навыки (или несколько):

Легенда (кратко):

Ваша команда в игре (если есть):

Чем планирует заниматься (примерно):

Предполагаемое оружие: (в т.ч., какой моделью пожизненно имитируется)

Чего ждете от игры (честно):

Уважаемые игроки! Пожалуйста, письменные заявки подавайте в соответствии с этой формой.

Основные типы персонажей, которые могут быть заявлены.

Разумеется, следует выбирать персонажа адекватно сюжету, ситуации игры и времени в SWU. Соответственно, основная масса персонажей на "ЛТ" - это контрабандисты, просто местное население, местные торговцы, частные пилоты, гангстеры и пираты, охотники за наградой, и даже дроиды. Следует выбирать из этих областей. Можно заготовить двух или трех персонажей, но тогда позаботиться о смене игрового имиджа и, конечно, смене образа действий.

Разные "типы" персонажей завязаны на профессии, при помощи которых можно жить в татуинском городе. Профессия - это часть квесты, легенды персонажа. На начало игры персонаж оперирует собственными вводными и информацией, полученной от мастеров. Далее он "растет" собственными силами. Он знает лишь то, что ему удалось узнать, умеет то, чему смог научиться. Стоит добавить, что большая часть профессий и направлений деятельности здесь не имеет расовой дискриминации (персонажи различных alien'ов из ЗВ приветствуется).

Чем можно заработать, обитая в Мос-Эспа и его окрестностях? Ситуация такова, что можно быть бесталанным разгильдяем и тем не менее выжить. Например, занимаясь все тем же разбоем, обижая слабых и незащищенных. Можно, на худой конец, продаться в рабство. Но можно и наняться на работу, можно играть в азартные игры, можно открыть свой бизнес. Вопрос "своего дела" остается на усмотрение игроков. Инициатива приветствуется! Итак, персонажи:

Основное население Татуина.

"фоновое" занятие - фермерство, то есть в нашем случае - добыча воды при помощи vaporаторов - влагоуловителей, установленных на каждом жилом помещении, в Эпизодах такие мы наблюдаем на доме дяди Люка Скайуокера, который и сам поначалу был фермером (способ моделирования vaporаторов ожидайте в материалах сайта). Граждане могут заниматься всеми обычными профессиями, как торговля, ремонт, прочие занятия, характерные для этой среды. В большинстве случаев допускается ношение оружия как средства защиты. Но функция - добыча и продажа воды - остается. Тем, кто добывает воду, целесообразнее располагать свое жилье ближе к пожизненной воде. Игровым атрибутом добычи воды, как уже сказано, является влагоуловитель, так как вода добывается из атмосферной влаги. Если фермер устойчиво ведет хозяйство, он

может по собственному усмотрению выращивать пищу на продажу. В свободное от работы время фермер волен заниматься всем чем угодно.

Не стоит рассматривать такую роль как скучную и нединамичную - от тех, кто имеет "водоферму" зависит снабжение населения водой, и от фермеров же зависит, начнется завтра засуха и кризис, подумайте над этим;). Роль ответственная, но не требует много ресурсов, например, по созданию костюма.

Гангстеры, пираты, охотники за наградой.

В чистом виде это деньголюбивые личности, промышляющие всяческими криминальными занятиями: грабеж, контрабанда, перепродажа товаров, частная охрана, "шпионаж". Одним словом - мафия и бандитизм. Безусловно, имеют оружие. Фоновым занятием может быть охрана разных личностей, а также работа в увеселительных заведениях, как охрана, барменство и даже игра на музических инструментах;), можно заниматься ремонтом и подторговывать, если есть чем. Актуально, если вам, конечно, понадобится повседневное дело помимо основной работы. Простор открыт.

Контрабандисты, частные пилоты.

По сути, также относятся к криминальной сфере занятий, однако эта сфера занятий носит более частный характер, то есть "вне группировки" (вспомним того же Хэна Соло).

Основная дело - контрабанда, частный извоз (точнее, излет;), смотрите правила по полетам).

Фоновые занятия - возможно починка и ремонт техники (по вопросу техники - отдельный инструктаж мастеров), изредка торговля, также работа в увеселительных заведениях: охрана, барменство. Возможна штатная работа в космопорте города.

Джаффы.

Джаффов будут играть дети;)

Специальные навыки.

Помимо того, что можно быть барменом, вышибалой, наемником, торговцем (кем можно быть - см. выше), можно обладать некоторыми профессиональными навыками, которые фиксируются в аусвайсе игрока, а сам игрок отдельно консультируется мастерами на тему своих специальных навыков. Разумеется, специальность должна "вписываться" в легендарную персону. Итак, следующие специальности:

Врач - навыки профессионального врачебного дела;

Пилот - умение водить корабли, возможность зарабатывать частным извозом ("излетом"), см. "Полеты".

Техник - знание техники. Конкретная область технических навыков и знаний персонажа - в зависимости от пожеланий игрока, и обговаривается с мастером.

Всем, кто имеет какие-либо из этих умений, выдается мастерское удостоверение, что он обладает данным(и) умениями.

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.

Введение.

На игре возможны следующие виды оружия:

1. Бластеры - моделируются так называемой "китайской" пневматикой; допуск остальных видов 6-мм пневматики - ТОЛЬКО через мастеров.
2. Станеры - моделируются водяными пистолетами.
3. Виброоружие - моделируется ножами с деревянными или пластиковыми лезвиями. Для оружия больше ножа обязательно предварительное согласование с мастерами.
4. Световые мечи - лезвие моделируется легкой дюралюминиевой трубкой, обернутой поролоном. Ношение любого светового оружия допускается только персонажам, владеющим Силой.

ВНИМАНИЕ: ВСЕМ игрокам НЕОБХОДИМО иметь пластиковую маску или очки для защиты глаз! Простейший вариант очков - полоска, вырезанная из прозрачной пластиковой бутылки, хотя, рекомендуем воспользоваться нормальными защитными очками, так как пластик от бутылки запотеваает крайне быстро и сквозь него мутно видно. Также, ВСЕМ игрокам нужно иметь с собой белую повязку на голову для обозначения внеигрового состояния.

I. Основные правила.

"Хитов" нет, весь урон здоровью персонажа отыгрывается только реальными действиями игрока.

Попадание из БЛАСТЕРА в:

Руку: игрок роняет то, что держит в руке, и далее больше не действует этой рукой

Ногу: падает на землю, далее хромотает на эту ногу (т.е. дальнейший бег исключен).

Раненый в обе ноги только ползает.

Корпус: падает на землю, лежит без сознания 10 минут, затем смерть.

Голову: не засчитывается.

Удар световым МЕЧОМ в:

Руку: рука отрублена

Ногу: нога отрублена, игрок падает на землю, далее только ползает. Обе ноги - аналогично.

Корпус: смерть

Голову: смерть

Удар ВИБРОНОЖОМ в:

Конечность и корпус: отыгрыши те же, что и при бластерном попадании. Ударами виброножа конечность не отрубается.

Попадание из СТАНЕРА в:

Руку: не засчитывается

Ногу: не засчитывается

Корпус: падает без сознания, лежит 10 минут, затем приходит в себя.

Голову: аналогично попаданию в корпус

Повторное попадание в руку или ногу ничего не усугубляет. Любое повторное попадание/удар в корпус - смерть.

Оглушение происходит при ударе по спине рукояткой оружия.

Удар произведен - бьющий произносит "оглушен". Реально удар делается символически, не сильно. Эффект - как от станера.

II. Дополнительные правила и замечания.

1. Корпус - "майка плюс плавки".
2. Единственное, что можно делать раненой (и отрубленной) рукой - это перезарядить "пневматику", которая требует двух рук для перезарядки (почти все модели требуют).
3. Световой меч разрубает все на своем пути, в т.ч. и виброклинок, поэтому виброоружием нельзя блокировать удары меча. По этой же причине, если при ударе в корпус на пути меча встречается рука, то меч разрубает и ее, и корпус (т.е. результат - смерть, а не отрубание руки). Точно также при ударе в бедро окажутся отрубленными обе ноги.
4. Удары в голову не наносятся, но при случайных попаданиях - засчитываются. Когда в битве сходятся владеющие Силой, никто не должен им мешать, а в идеале все остальные вообще отходят на безопасное расстояние (такой момент очень хорошо виден в 1 эпизоде, перед финальной битвой).
5. ВСЕ оружие, привозимое на игру, проверяется на соответствие боевым правилам и антуражность. Данные боевые правила верны и для дроидов, за исключением того, что условия смерти человека (например, 10 минут не оказана помощь после попадания) для дроидов являются очень серьезным выходом из строя, но, возможно, его еще можно будет починить.
6. Владеющий Силой может отбивать своим мечем выстрелы бластеров, взмахивая им в направлении выстрелов. Соответственно, пока он делает "отбивающие" взмахи мечем, попадания засчитываются только в его спину.

III. Доспех.

Доспех защищает от ударов виброножа. Защита только там, где есть доспех. Итак, доспех должен соответствовать по антуражу доспехам из SWU. Насколько он будет физически тяжел - дело игрока. О всевозможных модификациях вроде бронежилетов, налокотниковнаколенников для скейтбординга, и прочая броня "не из той вселенной" - отдельный разговор с мастерами.

Блок: Плен



Пленение ("наручники" и "наножики") персонажей производится посредством электронно-механических устройств, блокирующих действия конечностей, на которые их закрепили (собственно наручники и наножики). Сами устройства "виртуальны", то есть, как таковые не существуют, а их применение отыгрывается скреплением кистей рук перед собой (или ног) слоем прозрачного скотча. У каждого устройства есть ключ для его блокировки/разблокировки, который реален и моделируется двумя карточками, на которых написан код (эти ключи заиметь от мастеров). Каждый ключ (то есть, две карточки с одинаковым номером) уникален, и дублировать ключи нельзя.

Для чего это нужно, как работает и отыгрыш пленения:

Игроку накладывают скотч, и одну из двух карт засовывают под скотч, таким образом, наручники (или наножики) защелкнуты. Игрок при пленении, естественно, может сопротивляться, однако, после наложения скотча он обязан не действовать скрепленными конечностями. Либо, игроки договариваются, что пленяемый не сопротивляется, и

просто дают ему одну из карт и не скрепляют скотчем конечности, но по игре он также заблокирован (это вариант для тех, кто хочет меньше шума и пожизненных неудобств при собственном захвате). Освободить заблокированного, то есть снять устройства можно при помощи ключа-карты от данного устройства. Освобождение от устройств происходит, если номер на карточке у плененного совпадает с номером на карточке у освобождающего. Напомним, все ключи уникальны. Также возможен Взлом блокирующих устройств, но только при участии персонажа с умением "техник" и занимает порядка 5 минут. Отыгрывается это уничтожением карточки, находящийся у плененного.

Блок: Медицина, лекари



МЕДИЦИНА.

Недомогание:

от бластера или виброклинка:

На игротехнике не отражается. Отыгрывается театрально, наблюдается некоторое время после лечения раны или воздействия наркотиков. Персонаж находится в вялом состоянии, и не может пилотировать транспортные средства.

Недомогания от лайтсебера:

Недомогания от лайтсебера не бывает. От станера или оглушения:

Наблюдается в течение нескольких минут после прихода в себя от станирующего попадания или оглушения (возврат в сознание от станера - через 10 минут).

Средняя тяжесть:

от бластера или виброклинка:

Ожоговое ранение или порез конечности соответственно. Промыть, наложить повязку с бактой (сшить или склеить рану), в противном случае через час после ранения наступает тяжелое состояние. Через час после оказания помощи конечность дееспособна.

Раны от лайтсебера:

Раны средней тяжести от лайтсебера не бывает

от станера или оглушения:

Попадание в корпус. Влить антишоковый раствор, убрать тело подальше от греха, так как через 10 минут оно придет в себя. В случае с оглушением - то же самое.

Тяжелое состояние:

от бластера или виброклинка:

Попадание или удар ножом в корпус. Промыть, наложить повязку с бактой, влить антишоковый раствор, в противном случае - смерть через 10 минут, не приходя в сознание. Через один час после оказания всей помощи персонаж дееспособен.

Попадание от лайтсебера:

Попадание в конечность. Ввести антишоковый раствор, обработать ожог, сформировать "культю". При не оказании этой помощи - смерть через 10 минут. По прохождении трех часов возможна установка био-механического протеза.

от станера или оглушения:

Тяжелого состояния от стана или оглушения не бывает.

Смерть:

от бластера или виброклинка, от лайтсебера наступает:

При неказании помощи в течение 10 минут персонажу в тяжелом состоянии, а также повторное попадание или удар в корпус.

от станера или оглушения:

Убить из станера нельзя, как и нельзя до смерти оглушить.

Блок: Наркотики



"НАРКОТИЧЕСКИЕ ВЕЩЕСТВА".

Игровой смысл принятия наркотиков не сводится только к получению дополнительных возможностей. Это, прежде всего прекрасная возможность для отыгрыша. Это - вызов игровым способностям плееров. Также не стоит забывать о том, что наркотики имеют значительную экономическую ценность.

Физически наркотическое средство отыгрывается жевательной резинкой. Жующий человек - под кайфом. Определенный вид наркотика соответствует виду жевательной резинки. На игре различать виды наркотиков можно будет либо по обертке на пачке, либо по симптомам.

"Ассортимент":

1."Деактивин". Данный наркотик имеет лишь одно действие - улет. Никаких специальных возможностей, зато зависимость самая заправдашняя.

2."Бакта правды". Находящийся под кайфом индивид способен определять, насколько искренен его собеседник. Наркоман не может знать, что же от него скрывают в случае лжи, но он точно знает, когда говорящий лжет. Способность распространяется только на вербальную информацию. Способности наркомана, употребившего этот наркотик, не распространяется на форсюзеров и некоторые расы.

3."Желтый сланец". Теоретически позволяет видеть будущее. Употребляется только в присутствии мастера, имеющего полномочия в области наркотиков (это узнается у мастера). Сложность связана с тем, что действие наркотика суть есть мини-отыгрыш словесного ролевого мини-модуля, а результатом его является мастерская информация.

Наркоману необходима ежедневная доза 1 раз в наркотический цикл, то есть 4 часа. Она состоит из суммы всех принятых наркотиков за прошлый цикл. При ее отсутствии у него начинается ЛОМКА. Симптомы: самостоятельно передвигаться не может, большей частью лежит, кричит, конвульсии. Два цикла без дозы - КОМА. Три цикла без дозы - СМЕРТЬ. Ежедневная доза необходима наркоману для того, что бы жить. Для того, что бы вызвать наркотический эффект повторно надо принять наркотик сверх дозы при этом ежедневная доза увеличивается на количество добавленного наркотика. Таким образом, доза растет и как только доза, принятая за раз, увеличится в 4, наркоман погибает от передозировки. Наркоманы, лечась у врача, могут снижать зависимость от какого либо наркотика, но не более чем на 1 ед. в цикл.

Блок: Страна мертвых



КАК УМИРАТЬ В ИГРЕ.

Что делает игрок в случае смерти персонажа.

Убитый персонаж повязывает на голову белую повязку и находится на месте смерти 10 минут, после чего идёт в мертвятник.

Мертвятник не имеет никакого отношения к действию в Галактике.

Внимание: Если Вас не стало, т.е. Вы попали в мертвятник, вы действуете по правилам мертвятника и выходите играть оттуда только тогда, когда разрешит мастер мертвятника.

Делайте выводы: жить персонажем надо с той же серьёзностью, что и в реальности.

Блок: Магия



СИЛА.

Немного о Силе.

Существует система отыгрыша различных способностей Джедай или Ситов. Игроки, заявленные на игру владеющими Силой персонажами, вместе с прохождением "тестов" на годность и подготовкой для данной роли учат всю систему правил по Силе. Остальным же игрокам предоставляется общий вариант правил, не содержащий ненужной им информации об игровых процессах в Силе, а имеющий только набор отыгрышей на случай применения к игроку способностей.

Это нужно знать Всем.

В игре есть персонажи, владеющие Силой (Ситы и Джедаи). Они имеют особые правила, где описываются их способности и особенности. Знание их тем, кто играет простым персонажем, не требуется, но часть этих способностей может воздействовать и на простого персонажа (например, отбрасывание от себя противника а'la эпизод I).

Способности могут оказывать воздействие на себя, на предметы, на другого персонажа. Действие владеющего Силой на самого себя тоже может влиять на других игроков, например, они не смогут в этот момент его убить ;).

Замечание: из-за способностей живучесть владеющего Силой выше, чем у простого персонажа, поэтому в условиях боя его поведение может существенно отличаться от того, чего вы ожидаете. Не кричите ему таких вещей, как "ты убит!", он сам все про себя знает.

Способности.

Название: **Блок** (force block) - на себя

Описание: Владеющий Силой защищается от воздействия оружия.

Отыгрыш: Произносится "блок!" и выставляется рука ладонью от себя.

Название: **Притягивание** (force pull) - на предмет

Описание: Притягивание предмета. Владеющий Силой может и отпустить предмет, перестав его притягивать.

Отыгрыш: Игрок объявляет "притянуть", затем подходит к предмету, берёт его и возвращается на исходное место; либо, если рядом есть кто-либо из полигонных

мастеров, Владеющему Силой кидают предмет.

Название: **Бросок** (force throw) - на предмет

Описание: Способность бросать предметы на расстоянии. Используется также для атаки.
Отыгрыш: Владеющий Силой, объявив "бросок Силой!", кидает предмет. При попадании предмета в корпус, плечи, ноги выше колена, он сшибает Вас с ног. НЕ бросаются особо опасные предметы (острые или тяжелые), бросок НЕ производится в голову. Если в Вас попали 3 раза, теряете сознание и, если через 10 минут не оказана соответствующая помощь - смерть.

Название: **Чувство присутствия** (force presence) - на других

Описание: Чувство местонахождения других персонажей.
Отыгрыш: Владеющий Силой может почувствовать наличие других персонажей, произносит "чувство присутствия!" и все игроки в радиусе 15 метров должны хлопнуть в ладоши, но им не обязательно выходить из укрытий.

Название: **Лечение** (force healing) - на себя и других

Описание: Заживление ран и восстановление здоровья.
Отыгрыш: Если лечат Вас, исцеляющий сам рассказывает о процессе лечения.

Название: **Молния** (force lightning) - на других

Описание: Метание молний.
Отыгрыш: Игрок направляет руку в сторону атакуемого персонажа и произносит "молния!". Попадание 100%-е. Действие аналогично попаданию из бластера в корпус, но НЕ ЭКВИВАЛЕНТНО ему в вопросе лечения.

Название: **Захват** (force grip) - на других

Описание: Душение на расстоянии. При применении способности атакуемый роняет то, что держит в руках, на землю и хватается за шею от нехватки воздуха. Также не может передвигаться, кроме разворота на месте.
Отыгрыш: Атакующий произносит "захват!" и сжимает руку в кулак. Пока владеющий Силой держит кулак сжатым, игрок изображает удушье, без возможности кричать. Через несколько секунд атакующий может сообщить о потере сознания, и если пострадавшему не оказана помощь через 10 минут, он умирает.

Название: **Парализация** (force freeze) - на других

Описание: Парализовать конечности. Он может медленно передвигаться, но роняет оружие, и его руки и ноги немеют.
Отыгрыш: Атакующий произносит "парализовать!" и направляет руку в сторону атакуемого. Пока владеющий Силой сохраняет руку вытянутой, игрок изображает парализацию.

Название: **Удар** (force push) - на других

Описание: Удар, толкание на расстоянии. Персонаж, которого так толкнули, теряет равновесие и падает. Возможно воздействие на нескольких персонажей, если они стоят рядом.
Отыгрыш: Применяющий игрок делает жест ладонью от себя (как если бы толкал физически) в сторону противника и говорит "удар!". Противник должен сделать несколько шагов назад и упасть ("отлетание" от такого удара должно быть передано достаточно правдоподобно). В случае осколков, грязи и прочей неудачной почвы под

ногами допускается приседание вместо падения на спину (хотя земля, пыльная дорога или мокрая трава - не причина, чтобы не падать). Если несколько игроков находятся рядом (не далее метра друг от друга), то действие от удара ОБЯЗАН отыграть каждый из них.

Название: **Влияние на мысли** (force affect mind) - на других

Описание: Способность влиять на память и ощущения другого персонажа.

Отыгрыш: Применяющий проводит рукой по воздуху и произносит "вы видите" или "вы слышите", и описывает, что видит или слышит персонаж.

ПРИМЕЧАНИЕ: персонаж, находящийся после какого-либо воздействия Силы без сознания, при получении В КОРПУС бластерного попадания или удара виброоружием, умирает сразу.

Блок: Экономика 

ЭКОНОМИКА ТАТУИНА И ВСЕ, ЧТО С НЕЙ СВЯЗАНО.

Введение.

Во все времена одним из основных двигателей прогресса, межличностных и социальных отношений являлась экономика. Экономика, это важный стимул активности, как по жизни, так и в игре. Экономические отношения не являются самоцелью, это всего лишь часть общественной игровой жизни. Мастерская команда SW поставила перед собой цель создать модель мафиозного общества с элементами анархии, где власть принадлежит бластеру и кредитке. В данном разделе - основные положения экономического влияния на игру.

Ведение игровых денежных расчетов.

Все денежные расчеты на игре ведутся с помощью кредитных карт. Кредитная карта есть у каждого игрока на начало игры, кроме тех случаев, когда личная квента игрока исключает такую возможность. Есть такие случаи (рабы, дроиды, монстры, выючные животные, специальные случаи). Согласно статусу игрока в карту вписывается определенное количество денег (креды). Кредитная карта имеет две графы: "сумма" и "операция". При совершении купли-продажи и графе "сумма" игроком пишется конечная сумма, а в графе "операция" - действие, приведшее к настоящему положению дел (обед, покупка вооружения, подкуп, продажа раба и т.д.). Возникает законный вопрос: а что мешает игроку самолично вписать себе пару тысяч кредитов и жить без забот? Господа манчкены, играйте в Diablo и будьте тем счастливы! Мы играем в SW ради SW. Для нас важен дух вселенной Лукаса, и мы рассчитываем на то, что раз уж игрок приехал именно на SW, а не остался у компьютера, вводя коды бессмертия, то ему просто незачем жульничать. Тем более что этот прискорбный факт рано или поздно всплывет, и будет, полагаю, очень неприятно смотреть в глаза своим товарищам по игре.

Далее. Кредитка отторжима, не смотря на то, что на ней указано имя владельца. То есть ее можно украсть, отнять или подарить. Кредитка может быть как у физического, так и у "юридического" лица (кабак, банда и т.д.). Если "организация" предполагает интенсивный оборот наличности, то предполагается использовать кассовые листы: фактически те же самые кредитки, только больше по размеру. Если одна карта заканчивается, то у мастера по экономике выписывается новая - только при

предъявлении старой. Мастер по экономике также является и банком, где можно хранить деньги, не внесенные в личную кредитную карту. Можно иметь несколько кредиток на свое имя с независимыми друг от друга суммами на них.

На игре одна единственная валюта - кредиты, - поэтому нет никаких пересчетов по курсу.

Отъемные и неотъемные предметы.

Все аптечки, боеприпасы, любые приборы проходят мастерскую сертификацию и являются отъемными. Отъемна также и кредитная карта персонажа. Отъемность оружия - по личной договоренности.

Поломка и ремонт оружия.

Бластер, станер или вибронож могут сломаться. Они считаются вышедшими из строя, если по корпусу пистолета или рукоятке ножа был нанесен удар виброклинком или лайтсебером (а вдруг?), также, оружие сломано по игре, если оно реально сломалось. Починка оружия (в т.ч. и реально сломанного) ведется по игре только теми, у кого есть умения техника.

Вода.

Теперь о воде. Вода пожизненная. Воду покупают у фермеров все, кроме тускенов и джафф: они добывают воду сами. Фермеры живут около воды и добывают ее, это - их основное занятие. Если фермеры по какой-то причине не делают этого (смерть, забастовка, разгильдяйство и т.д.), начинается всеобщее веселье. Конечно, в космопорте есть запас воды, но на долго его не хватит. Цены на воду моментально взлетят. В конечном итоге это грозит серьезным кризисом. И так до тех пор, пока фермеры не возобновят добычу или продажу воды. В случае их гибели кто-то должен добровольно стать фермером, или не добровольно. Иначе - жажда!

Мафия.

А теперь о бессмертном. О мафии. Как известно, Татуин отродясь не находился ни в юрисдикции Империи (старой Империи), ни в юрисдикции Республики. Одно из немногих достоинств планеты как раз и заключается в ее независимости. А так как серьезной силы, претендующей на единоличную власть над планетой нет, то различные группировки проводят время, выясняя, кому больше всех надо. Город разделен на сферы влияния группировок, где те контролируют торговцев, фермеров и вообще все, что может принести прибыль. Обычно, кто контролирует космопорт, тот и заказывает музыку. Отношения между "крутыми" и "честными гражданами" персонажи устанавливают сами: кто кому платит, кто кому должен, кто против кого и т.д. Как договоритесь по игре, так и будет.

Блок: Кабаки



Кантины.

Итак, наш город - Мос-Эспа (Mos Espa). Культурными центрами игрового пространства являются кабаки, или иначе - кантины. Кантин несколько, дабы создать разнообразие и здоровую конкуренцию, свойственную городу. Персонажам предлагается питаться в кабаках, если им позволяет их квента и финансы. Игроки, конечно, могут готовить еду самостоятельно, но учтите несколько обстоятельств: во-первых, это придется делать в

условиях города, где существуют реальные улицы с толпами народа на них; во-вторых, город находится в пустыне, то есть в песчаном карьере. Делайте выводы. На счет персонажей, которым не положено посещать кантины: дроиды, джаффы, тускены, монстры, вьючные животные. Дроидов, вьючных животных и рабов кормит хозяин, ибо бесхозных дроидов и рабов не бывает. Джаффы - дети по жизни, и их кормят мастера. Тускены - агрессивное племя местных жителей и их лагерь находится далеко от города, так что они вольны делать то, что считают нужным для выживания. Если на кабак нет денег, их надо добыть.

Цены в кабаках устанавливают хозяева кабаков, ровно, как и цены на воду устанавливают фермеры. Сумма стартового капитала для игроков будет рассчитана, исходя из количества поступивших заявок.

Кантина - боевая территория. Исключение сделано только для бластеров, так как есть, в масках может быть не удобно. Налицо нарушение техники безопасности. Все остальное оружие на усмотрение хозяев, которые на своей территории могут ввести любой запрет. (Кстати говоря, палатки игроков, то есть городские дома, являются игровой зоной на столько, на сколько этого пожелает владелец "дома").

Блок: Наука



ПОЛЕТЫ.

Процесс влета-вылета космических средств передвижения - естественный спутник жизни практически на каждой планете в SWU. Естественно, Татуин тому не исключение.

Что дает система полетов, что она требует?

Сперва кратко: корабль здесь понятие скорее виртуальное (в большинстве случаев), речь идет не об имитации полета на полигоне, а об отыгрыше отбытия и прибытия персонажей в игру, то есть на Татуин.

Игрок(и), "отбывая" или "прибывая" на Татуин, фиксируется у мастера и получает необходимую информацию (характер инфы - в зависимости от конкретного случая).

Для полета требуется:

корабль,
для его вождения - умение пилота,
исправность корабля,
ключ-карта доступа в корабль

Корабль (или "космическое средство") считается позицией прибытия или отбытия персонажей на игровом пространстве (место стоянки, где как бы стоит корабль), средством заработка для пилотирующих (частный излет), а также источником проблем (ломающиеся/недостающие запчасти).

Минимальный отыгрыш корабля, точнее, его места стоянки - треугольная вырезка из картона длиной около 1 - 1.5 метров, не принципиально. Напомним, что сам корабль в данном варианте виртуален, то есть нельзя, например, зайдя на этот треугольник, пытаться защититься от нападения, выстрелов. Это - его местонахождение.

"Правдоподобный" отыгрыш космических средств - собирается имитирующая корабль конструкция (например, каркас из алюминиевых жердей, обделанный картонными листами), которая уже реально отыгрывает космическое средство - там можно находиться, хранить вещи, людей, возможны и другие преимущества.

Вход в корабль осуществляется посредством ключа-карты, по тому же принципу, по которому блокируются наручники. Ключ уникален, это две карты с одинаковым номером (одна из них совмещена с техпаспортом на корабль), одна из которых оставляется при корабле для блокировки входа и вход в него возможен при наличии у входящего второй такой же карты, то есть с тем же номером.

Для использования корабля необходимо "в него" попасть, несмотря на то, как отыгрывается ваш драндулет, правдоподобно, или символически.

Взлом входа в корабль может производиться только персонажем с умением "техник", однако возможность взломать дверь зависит от типа корабля и собственно взламывающего. Время вскрытия двери может занимать от 10 до 30 минут. Отыгрыш взлома двери - снятие карты, находящийся с кораблем по прошествии времени взлома. Починка входа может производиться также только "техником".

Водить космические средства могут только персонажи с умением "пилот".

Отсутствие на Татуине при отбывании с планеты зависит от того, как далеко направляется персонаж. От получаса до нескольких часов.

Поломка деталей корабля - дело конкретной ситуации, и может произойти с каждым кораблем, о чем персонажу-пилоту сообщает мастер. Чтобы заменить/починить деталь, надо соответственно или найти ее и купить, или найти человека, который может ее починить. Если что-то накрылось - ищите, иначе не улетите.

Детали отыгрываются вещами, похожими на детали.

2.0.0.3