

Седьмое море 2016

Мастерский замысел (Концепт)

7 море.

Это будет игра о ярких эмоциях, сильных и бурных переживаниях, которые меняют жизнь героев к лучшему или к худшему. Игра о страстях, что толкают людей на героические или мерзкие поступки. Это игра про персонажей, вокруг которых рушится привычный им мир. Революционные волнения в Монтене, неустойчивость Короля в Кастили, голод и кошмары в Айзене. И персонажи игры будут с этим что-то делать, занимая активную позицию. Помимо описанного, это будет игра в старом добром приключенческом жанре, со звоном шпага и стрельбой из пистолей. Помимо лабиринтов и личных амбиций персонажей, на игре будут представлены корабли, в которых можно будет перемещаться между странами. Будут морские баталии и абордажные сражения, дуэли на улицах, кабацкие драки. Исследования подземелий, населённых опасными существами. Так как в мире Тэйи женщин признают равными с мужчинами во всём (а с магией, за счёт ведьм водачке, у дам даже получше немного), то во всех приключениях смогут принимать участие как молодые люди, так и их дамы. С корабля на бал, с бала исследовать руины, из руин к врачу, от врача на корабль. Это будет мистическое приключение в лучших традициях Пиратов Карибского Моря, Трёх Мушкетёров, Приключения Капитана Блада, Хвоста Дьявола (Devil's tail).

Мастерская группа хочет максимально сосредоточиться на эстетике, красоте, эмоциональной наполненности. Поцеловать любимую женщину перед тем, как отправиться на дуэль, сказать последнюю колкую фразу перед тем, как проткнуть врага шпагой, признаться в долго скрываемой любви смертельно раненому человеку и так далее. Фишки, чипы и моделирование будут, но на первый план должны выйти настолько яркие персонажи, чтобы рябило в глазах. Максимальный накал страстей, неожиданные повороты сюжета – вот к чему мы будем стремиться в этой игре. Это драма. У неё свои законы. Спокойно здесь не должно быть. Все ДЕЙСТВУЮТ. Действовать не значит бить кому-то лицо. ДЕЙСТВОВАТЬ значит общаться, украдкой строить глазки сильному фехтовальщику, выменивать позарез нужный артефакт у контрабандиста. Буря эмоций, бушующая внутри персонажа, его конфликты между долгом и чувствами тоже находятся в поле ДЕЙСТВИЯ. На игре должно быть вот это.

Мир Тэйи во многом похож на наш. Читаем описания в книжках. Основные точки опоры: 1) Равноправие мужчин и женщин, полное. Совсем полное. Женщинам всё ещё можно подавать руку и открывать перед ними дверь и прочие приятные вещи, но теперь женщины могут служить в армии, быть воинами, хирургами, правителями, моряками(!!!). В общем, кем захотят, если способности позволят. Женщины везде, они есть в Молниеносной страже Императора Монтеня. Они есть среди Мушкетёров. Женщина руководит одним из крупнейших пиратских флотов (Некая Ингвильд Сигурдсдоттир). Женщины среди высшего духовенства (Кардинал Эрика Дюкгейм), среди учёных и исследователей, даже среди матадоров. Ключевое понятие – никто никому ничего не должен. Если мужчина ведёт себя как джентльмен – это просто восхитительно. Если нет – это тоже нормально, особенно если он не благородных кровей. Если человек совершает подлости, ругается, показывается на публике в дурном виде – это идет в минус как для мужчины, так и для женщины. Единственное исключение делается для женщин-водачке, у них по-прежнему небогатый выбор: либо ты примерная жена, скучная и необразованная, но «приличная», либо куртизанка – яркая, умная, пользующаяся успехом, но в любой момент имеющая возможность остаться ни с чем.

2) Джентльменство и рыцарственность ещё в моде. Сделки всё ещё могут заключаться простым рукопожатием, гарантом сделки может выступать доброе имя обеих сторон. Основное понятие местного кодекса джентльменства – честь превыше всего. Дал слово – всё. Даже если ты дал его по пьяни, под наркотой, даже если ты дал слово под давлением

– неважно. Если сказал – сделал. Нарушил слово – и ты никто. Повод расстаться с жизнью или уйти в нереальный запой и личностный кризис. Естественно, только последний негодяй будет требовать исполнения слова, данного под давлением или под воздействием различных веществ. Это повод с ним рассчитаться. До или после выполнения обязательства – неважно, главное - слово сдержать, причём важно соблюдение буквы, а не духа обещания. Это зависит от ваших отношения с джентльменом.

Например: Дворянина Водачке, держа его любимую сестру в заложниках, заставили отписать своё поместье в пользу главного похитителя. Дворянин попросил освободить руки, чтобы расписаться, выхватил кинжал, заколол всех. Затем он тем же кинжалом приколот к трупу подписанную дарственную на поместье. (Водачке они такие... см. описание нации в другом разделе)

Джентльменство делает людей почти равными. Если не-дворянин придерживается кодекса – он явно заслуживает внимания, если это действительно так – уважения.

3) Куртуазные отношения – это игра, в которую играют влюблённые. Это определённый процесс, где роль ухаживающего может играть и мужчина и женщина. Куртуазная любовь – роскошь, это для высших слоёв общества, об этом мечтают тысячи наивных девушек из провинции, этим развлекаются дворяне столиц и крупных городов. Естественно, есть своя национальная специфика. (Подробнее о куртуазных отношениях в отдельной теме)

Список локаций

МОНТЕНЬ (Провинция Пэи)

Купающаяся в роскоши и поглощённая декадансом знать, а также её слуги и помощники чуть более скромного поведения. Пока на Севере разгорается пожар Революции, здесь, на юге, они, кажется, всё так же беззаботно пьют, танцуют и весело проводят время.

КАСТИЛИЯ (Провинция Альдана)

Жители самой набожной страны Тейи находятся в смятении. С одной стороны вести о революции намекают на то, что война скоро закончится. С другой стороны - убийство монарха это вещь беспрецедентная и внушает ужас. В Кастилии в данный момент нет такого человека, которого можно было бы назвать истинным правителем. Король ещё слишком молод, а кардинал Вердуго (его регент) не очень популярен в народе. Дворянству и простым людям предстоит сделать несколько не самых приятных выборов.

КАСТИЛИЯ (Провинция Торрес) (принадлежит Монтеню)

По итогам военной кампании 1667 года, провинция Торрес принадлежит Монтеню. По факту в самой провинции мало что изменилось, разве что налогов прибавилось. Но многие считают, что лучше побольше платить налогов, нежели жить в страхе перед беспределом инквизиции. В связи с ослаблением контроля Монтеня, снова появились разговоры о возврате в Кастилию.

АЙЗЕН (Земли Зигер)

Разорённые войной креста, опустошённые интервенцией земли Зигер соседствуют с Чернолесьем. Люди там радуются трём вещам: 1) когда есть еда 2) когда их оставляют в покое 3) когда беда у соседних стран. Но есть проблема: в Зигере ничего не растёт и очень сложно добывать еду. Приходится торговать с иностранцами. Они начинают совать свой нос в Чернолесье и другие запретные места. Но девиз жителей Зигера: "Умри, но не сдавайся!", поэтому они стоически переносят все трудности.

Вольные капитаны водачке (2 команды)

Бороздящие моря прагматичные торговцы водачке. Они отрицают своё отношение к Великой Игре и каким-либо семьям Торговых Принцев.

Нации Мира Тейи

Это описания характерных черт каждой из 4 основных представленных на игре наций. Это основа. Отхождения от этих текстов возможны и даже должны быть. Но суть должен уловить каждый, кто решает принять участие в игре.

Монтень: Вы - центр мира, кто бы там что ни говорил. Вы - самые лучшие, самые изысканные, самые сильные, самые духовно развитые. Вы смотрите на остальной мир с плохо скрываемым снисхождением, как старший брат смотрит на младшего. Вы должны быть лучшими во всём, победа у вас в крови! Если у ваших друзей проблемы – вы бросаете всё и вмешиваетесь без спросу и помогаете, не задавая лишних вопросов, ведь так должны поступать старшие братья. Если у вас проблемы – вы ожидаете от своих друзей того же: немедленной помощи, иначе это какие-то плохие друзья. Эту часть характера сложно понять другим странам. Если вы обезоружили врага – верните ему оружие. Нет чести убивать безоружного. Убить врага недостаточно, нужно его УНИЧТОЖИТЬ, раздавить не только физически, но и психологически. Он должен понять, насколько он ничтожен, и вы, сияя улыбкой, ему в этом поможете. Если есть возможность проявить свою смелость – вы никогда не стоите в стороне. Даже когда вам кто-то угрожает или когда вас припёрли к стенке – вы смеётесь врагам в лицо и продолжаете бросаться колкостями, которые заставляют их беситься в истерике. Жизнь скоротечна, память и слава – вечны. Вы получили кучу ранений и скорее всего умрёте, не дойдя до врача, но убили своего давнего врага, только после того, как он расплакался от своей беспомощности – вы победили, остальное несущественно. Вы приятны в общении, у вас полно друзей, вы - эксперт по весёлому проведению времени. Вас как нацию могут недолюбливать, но каждый конкретно взятый монтенец – лапочка и милашка.

Водачче: Все считают вас предателем. Так и есть. Но помимо предательства вы способны ещё на безумное количество вещей. Вы способны на чувства великой глубины, вы способны противостоять судьбе и вообще чему угодно. Вам всё равно. Вы будете убивать, предавать, красть, шантажировать, но вы достигнете того, что хотели, будь то женщина или торговый маршрут или красивый клинок. Или вас уберёт с дороги другой Водачче, ещё более умный, более изощрённый, с более обширными связями. Несмотря на всё это, у вас есть личный кодекс чести, который соблюдается неукоснительно. Никаких убийств в церкви – значит, убиваем за порогом. Дети неприкосновенны – как только стукнуло 14, всё, уже не ребёнок. Ваши братья и сёстры – ваши прямые конкуренты во ВСЁМ. Ваши соотечественники – тоже. Вы живёте как будто в джунглях, кто был быстрее, сильнее, умнее – тот король. Всех остальных – СОЖРАЛИ. Понятие «право сильного» определяет положение в обществе. Дворяне разбираются с дворянами кто сильнее. Каждый дворянин сильнее чем мещанин или крестьянин – иначе он плохой дворянин и зря занимает своё место. Сила измеряется так. Кто выжил в противостоянии, тот и сильнее. Как этого добился оппонент – неважно. Историю рассказывает тот, кто выжил. А теперь подумайте, насколько вы цените искренние чувства и дружбу, братскую любовь и истинную влюблённость? Дороже жизни, потому что такие вещи настолько ценны, что уж лучше сдохнуть, чем лишиться чего-то, что даёт смысл жить в этих безумных джунглях, которые называются миром. Поэтому если вы считаете кого-то другом или хотя бы доверяете – этот человек невероятно ценен для вас. Честь в водачче - это очень сложная вещь. Вы достигаете своих целей ЛЮБЫМИ методами. Но со стороны всё должно выглядеть красиво, ажурно и пушисто. Если вас кто-то обвинил в убийстве – это повод для вызова на дуэль и раздумий, кто из ваших агентов проболтался, и как теперь исправлять подпорченную репутацию? Отношение к церкви в Водачче тоже особенное. Церковь Пророков похожа на более адекватное христианство, и большинство водачче считает себя истинно верующими, несмотря на всё, что происходит с ними каждый день.

Кастилия: Представьте себе, что вы горите изнутри. Это может быть огонь веры в пророка, веры в правосудие, в короля, в знания, огонь любви, огонь чего угодно. Страсти сжигают вас изнутри, они руководят вашими действиями. Это не значит, что вы не уделяете внимания остальному, просто есть вещи, к которым вы стремитесь всем телом, всей душой, всем своим существом. В той области, которую вы избрали для себя, вы

выкладываетесь на полную, вы как яркое пламя -горите и освещаете путь другим. Если объект страсти рядом, и вы имеете к нему доступ, всё просто идеально. Если он далеко и недоступен или обиделся или исследование закрыли – это печаль и повод для того, чтобы бороться, собрав в кулак всю свою волю и все силы. Другой важный аспект – семья. Семья священна. У вас очень много родственников, семьи очень большие, и вы можете найти родственников в любой стране. В своей семье вы чувствуете себя свободно и в безопасности. Точно так же чувствуют себя ваши родственники в вашем присутствии. Горе тому, кто попытается разрушить ваш семейный уют. Вы любите и умеете веселиться: зажигательные танцы, бой быков – визитная карточка вашей страны. И в веселье вы тоже идёте до конца. Если танцевать – то до упаду, если пить – то целую неделю, если фехтовать – то чтобы искры летели с клинков.

Вендель: вы - воплощение таких понятий как практичность, прогресс, адаптация. Вы не просто мешок денег. Мешок денег – следствие ваших личных качеств: смекалки, смелости, умения адаптироваться к окружающей среде, видеть возможности там, где другие видят проблемы. Вы его получили не по наследству, не украли, не отняли силой. У вас была идея и вы её реализовали, вы придумали, как это сделать. Вы действуете на максимуме своих способностей, вы можете заглядывать за границы возможного. Представьте себе, что у вас есть часы, которые показывают, примерно сколько вам осталось. Вы должны всё максимально верно рассчитать, и у вас есть для этого силы. Вы везде: там, где гремят пушки войны, где вскрываются захоронения с артефактами, где заключаются самые выгодные сделки, где наносятся на карты новые неизведанные страны и континенты. Вы либо всё это спонсируете, либо командуете, либо хотя бы записываете. Вы думаете на несколько шагов вперёд и очень чётко просчитываете ваши действия и их влияние. Неважно, кто вы – вы можете быть наёмником, торговцем, бухгалтером – вы свой парень, вы не задираете нос и помогаете хорошим практическим советом, если вас спросят. Честь для вас – не пустое слово. Репутация торговца – дороже денег. Если вам не будут верить – никто не захочет иметь с вами дело. На вас могут смотреть искоса, потому что вы происходите из торговцев, но вам нет до этого дела. Когда у них закончатся деньги – все приползут к вам просить и умолять. И вы дадите то, что они просят. Не без выгоды для себя, конечно. Каким бы вы ни были торговцем – вы цените дружбу и другие чувства, вы, как никто другой, понимаете суть денег: они не заменят любимого человека или верного друга, поэтому вы щедры для своих друзей и возлюбленных. Остальное – пустая трата.

Со времени прошлой игры прошло полгода. Страсти на полуночном архипелаге улеглись и основные события переместились на материк.

Основной источник новостей – Монтень, где отгремела революция. Император был казнён кровожадной толпой, местонахождение 9 дочерей пока неизвестно. Все знают, что 2 из них успешно избежали казни. Правит страной, на словах, Комитет Общественного Благосостояния. На деле – неизвестно, так как не все семьи признали новое правительство, как и торговые партнёры. В данный момент Комитет готовится признать, что они не так хороши в управлении страной как хотелось бы и готовы пойти на уступки. Генерал Монтегю (Местный Наполеон) развернул Армию из Уссуры и возвращается в Монтень (текущее его положение где-то в Айзене), с ним связывает свои надежды большинство аристократии лояльной Императорской семье.

В Кастилии королю исполнилось 16 и он с каждым разом делает робкие шаги, чтобы сместить своего опекуна, главу Инквизиции, Эстебана Вердуго. Пока что безуспешно. Инквизиция казнить и сжигает не только магов и ведьм, но и монтеньских шпионов, нечистых на руку чиновников и вообще становится всё больше светской полицейской структурой. Это вызывает неудовольствие среди населения страны.

В Айзене всё ещё разруха и запустение. Каждый из местных лордов копит оружие и услуги, чтобы однажды подмять под себя соседей. На игре присутствуют земли Айзенфюрста Зигера, бесплодная земля, но очень близкая к чёрному лесу, источнику легенд и интереса гильдии Исследователей. Зигер заигрывает с Гильдией Исследователей и надеется заполнить их себе в союзники. Гильдия же стремится сохранить нейтралитет.

В Водачке пока что тихо.

Специализации персонажей

Фехтовальщик - на игре представлен титулом мастера фехтования в своей школе. Персонаж игнорирует первое попадание по себе во время поединков. Нельзя совмещать с другими специализациями.

Маг - персонаж с рождения обладает талантом к магии, будь то магия порталов (пОртэ), или магия судьбы (сОртэ)

Полукровный маг - персонаж с рождения наделён магией, но никогда ему не достичь уровня умения полнокровного мага, полукровный маг порте не может сам перемещаться через порталы или проводить кого-то с собой.

Мошенник - это мастера обмана и воровства. Их руки настолько быстры, что заметить и уличить их в воровстве практически невозможно. Помимо воровства, у каждого мошенника есть тайник, который очень хорошо спрятан и откуда нельзя ничего украсть, куда знает путь только мошенник или тот, кому он рассказал как найти свой тайник. Можно совмещать с ученым или магом - в случае совмещения мошенник сможет сделать себе такой тайник, который не найдут другие, но не сможет воровать. Есть также способность - "шпионаж" - позволяет узнавать тайную информацию по экономическим сделкам любых участников экономических взаимодействий.

ДОПОЛНЕНИЕ! Вор перед кражей должен подойти к жертве и либо коснуться её, либо завязать беседу на пару слов. Затем передавать карточку воровства игротеху.

Учёный - это люди посвятившие себя науке, они знатоки алхимии, врачевания и экономики. Помимо этих познаний, большинство закончили лучшие в Тейе кастильские университеты и знают тайные редкие языки. Если совмещение специализации ученого с специализацией в магии, то вы можете знать только либо врачевание либо экономику. Если вы только ученый, то знаете все три специализации.

Капитан - это человек, который может прокладывать курс и управлять кораблём. Нельзя совмещать с другими специализациями.

Сочетание специализаций:

Полукровный маг может быть: мошенником или учёным, в таком случае функции специализаций урезаются (полукровный маг не может быть алхимиком).

На игре будет возможна смена специализации раз в игровой цикл методом обучения, при этом предыдущая специализация теряется. Для магов это не работает, они полностью посвятили себя волшебству и не могут изучить ничего нового.

Боевая система

Боевые правила должны быть максимально простыми и максимально безопасными.

Мы играем по 17му веку, но законодательство 21го никто не отменял. Поэтому мастера просят вас быть осторожными в ведении поединка. Вы играете с живыми людьми.

Ранения. На игре есть их 2 типа - лёгкое и тяжёлое.

Тяжёлое: персонаж не может (разговаривать кроме как шёпотом, самостоятельно перемещаться кроме как ползком, использовать фехтовальное оружие для боя, стоять без опоры на другой предмет)

Лёгкое: персонаж не может (пользоваться конечностью, куда пришёл удар)

Поражаемые зоны: Рука (за исключением кисти), Нога (За исключением паха и стоп), Корпус (За исключением шеи и всего что выше, плечи относятся к рукам). Попадание в неболевые зоны и нанесении травмы: если по мнению пострадавшего он не может более

вести игру, то попавший и пострадавший удаляются с игры. Пострадавший идет к доктору, который и выдает заключение и дальнейшие рекомендации.

ТРИ ЛЁГКИХ РАНЕНИЯ ПЕРЕХОДЯТ В 1 ТЯЖЁЛОЕ!

Как наносить ранения. Ядами – см. сертификат каждого яда. Ранения наносятся в боевой ситуации. Ранение наносится акцентированным ударом в одну из поражаемых зон. Ранение в корпус - тяжёлое ранение. Ранение в конечность (куда угодно кроме корпуса) - лёгкое.

Мастера фехтования всё ещё игнорируют первый удар в любую зону.

Удары в спину: В небоевой ситуации переводит жертву в состояние беспомощный. В боевой ситуации считается ударом в корпус, со всеми последствиями.

Чем снимать хиты. На игру допускаются тексталитовое оружие преимущественно периода 17го века. На игру будут допущены те модели огнестрельного оружия, которые будут допущены на "Корсаров", то есть стреляющие пыхами пистолы (по вопросу огнестрела будут отдельные правила). В мире игры также ещё используется оружие более древнего периода (Есть всякие ребята как Викинги), каждый такой образец отдельно согласовывается с главным мастером (до игры! Если не согласовали ДО игры - на полигон можете даже не везти). Катановидные тексталитовые клинки тоже согласовываются с мастером (возможно, будут присутствовать на игре в виде сабель). Любые другие образцы должны согласовываться с мастером. Рекомендуются решить эти вопросы ДО приезда на игру во избежание переноски лишних тяжестей.

Состояния персонажа:

Нормальное – состояние, когда у персонажа нет ранений. (Если персонаж болен или отравлен – его состояние всё ещё нормальное)

Легко ранен - персонаж не может пользоваться конечностью, рукой или ногой (через полчаса переходит в состояние беспомощный)

Тяжело ранен - персонаж не может разговаривать кроме как шёпотом, самостоятельно перемещаться кроме как ползком, использовать фехтовальное оружие для боя, стоять без опоры на другой предмет, через полчаса переходит в состояние беспомощный.

Беспомощное – это состояние можно отыгрывать по разному (потеря сознания, обездвиживание, общее одно – персонаж не может двигаться, взаимодействовать с предметами, но может тихо общаться короткими фразами, если это не противоречит здравому смыслу, раненый - может общаться, оглушённый - нет). Если переход в состояние беспомощный состоялся из-за ранения - через 30 минут персонаж умирает, если ему не оказана помощь.

Оглушение и удары в спину

Происходят одинаково. Одна рука на плече жертвы, вторая держит оружие, касающееся спины жертвы. Словесный маркер "оглушён" - означает, что жертва не может сама прийти в себя и считается беспомощной в течение 15 минут, если кто-то специально не приведёт её в сознание, похлопав по щекам или облив водой, или ещё как-то отыграв свои старания. Персонажа можно оглушать несколько раз, но после 1 часа проведённого в оглушении персонаж впадает в состояние беспомощный как после реального ранения и через полчаса умрёт, если его не вылечить. После чего любые попытки его оглушить в текущем цикле приведут к смерти персонажа. В следующих циклах его снова можно оглушать. Удар ножом в спину для персонажей смертелен (в большинстве случаев) - они переходят в состояние беспомощный и умирают через 30 минут.

Обыск и связывание.

Осуществляется по игре. Все вещи, которые есть при персонаже он показывает. Игра на честность.

Точно так же и со связыванием. С благородного можно взять слово, что он будет находиться в плену и даже оставить ему оружие. Отказ сделать подобное может быть воспринят как оскорбление семье и нации пленного. С другой стороны, если с вами обошлись по-джентльменски, а вы сбежали или ещё хуже ранили кого-нибудь - это бросает тень на вашу репутацию, вашей семьи и вашей страны. Появиться на людях со связанными руками - большой позор. Для благородных - повод для самоубийства или

смертельной дуэли. Связывание моделируется верёвкой, завязанной не туго, бантиком. Освобождение - либо кто-то со стороны развязывает бантик. Либо вы находите предмет с острыми краями (игровое оружие, например) и разрезаете путы. Это занимает секунд 10 примерно.

Об оружии: нож или дага, находящиеся во второй руке не могут снимать хиты. Если нож остаётся единственным оружием в руках - он может снимать хиты.

Добивание

Все знают, что убийство - грех. Даже не слишком религиозные люди разделяют это убеждение. Добивание производится после того, как персонаж перешёл в состояние беспомощный

Ночное время

С наступлением тёмного времени суток (21.00 - предварительно, в сентябре посмотрим) запрещается использование длинномерного оружия. В боевые взаимодействия допускаются тексталитовые, ларповые, пластиковые и возможно другие аналоги кинжалов и ножей не длиннее 30 см общей длины. Никакие другие виды оружия не допускаются (никаких ТЯМБАР). Длинноклинковое оружие можно использовать при обоюдном согласии и допустимом освещении (если это дуэль) с разрешения МГ.

Уточнения:

- 1) Мастера фехтования получают возможность игнорировать первый удар по ним. После чего дерутся как обычные люди, как описано в правилах выше.
- 2) Никаких приёмов рукопашного боя, никаких захватов, при захвате клинка рукой захвативший персонаж теряет хит, либо возможность пользоваться этой рукой, после чего оппоненты расходятся и могут продолжать сражаться дальше. Любые удары сразу после захвата не засчитываются.
- 3) Колющие удары применяются только по обоюдному согласию. Если 1 из 15 сражающихся против - колющие запрещаются. Рекомендуются колоть сверху вниз, по нисходящей линии, держа ладонь обращённой к низу.
- 4) Есть цветные маркировки на клинках, красные и чёрные - раны нанесённые этими клинками считаются особенно тяжёлыми и не лечатся обычными средствами, кроме мази Дартаньяна. То есть мечи с маркировками ранят как обычно, но лечатся эти раны сложнее. То есть, раненый без оказания помощи через полчаса станет беспомощным, а потом ещё через полчаса отправится в мертвятник.
- 5) Огнестрельное оружие наносит повреждения также, как и шпага. В корпус - тяжёлое. В конечность - лёгкое. Способность фехтовальщиков на выстрелы распространяется.

Правила по медицине

Учёные мужи Тейи искусны в познании человеческого тела и материалов внешнего мира. Постепенно загадка Теуса разгадывается. Алхимия, будучи основой научного знания Тейи, несмотря на старания инквизиции переживает подъём, что связано с возможностью использовать знания в войне и дворцовых интригах. Поэтому на игре учёные и врачи, люди науки обладают познаниями как в одном, так и в другом. Есть, конечно, и специалисты, которые больше изучали отдельные аспекты алхимии или целительства, но в основном люди науки могут позаботиться о своём ближнем, его того ранят, а также варить алхимические зелья.

На игре существует несколько типов состояний персонажа.

Нормальный - не нуждается в лечении. Он здоров.

Царапина - возникает после дуэли до первой крови, никаких ограничений не налагает.

Раненый - не может пользоваться одной конечностью. Через 30 минут переходит в беспомощный, если не оказана помощь.

Беспомощный - персонаж не может двигаться, связно говорить или вообще без сознания.

Через 30 минут наступает клиническая смерть и игрок отправляется в страну мёртвых.

Если вас вылечили от любой раны, в следующем цикле (первые полчаса) вам необходимо получить осмотр врача, зажила ли рана до конца и нет ли риска, что она откроется снова и

нет ли инфекции. На вторичный осмотр можно прийти к другому врачу, не к тому, что вас лечил.

После лечения врач должен наклеить пластырь на рану и поставить там свою роспись и номер цикла. При вторичном осмотре второй врач ставит свою роспись и номер цикла. Далее, вас периодически будет навещать игротех. Если росписи в нужном цикле не будет, то вы, возможно, занесли инфекцию.

Также на игре есть яды и болезни. Они моделируются несколькими типами эффектов, которые накладываются поверх состояния персонажа. Если персонаж тяжело ранен и может двигаться, но в свойствах яда написано, что не может, потому что парализован, то персонаж тяжело ранен и не может двигаться, потому что парализован. Аналогично ядам действуют болезни. Яды и болезни моделируются карточками, которые будут вручаться игрокам соответствующим игротехом. На этих карточках будут инструкции и описания что и как болит.

Как лечиться: подойти к врачу, назвать симптомы. Если врач по симптомам распознает болезнь или яд, то попробует из имеющихся у него средств сварить вам противоядие или микстуру. Если нет - ищите другого врача. Мастерская группа не рекомендует затягивать с лечением болезней.

Лечение:

От царапины – производится отыгрышем и «бесконечными» препаратами. Всякие мелкие баночки, порошки, которыми можно присыпать рану и обеззаразить её. Способов это сделать – бесчисленное множество.

Моделирование: врач осматривает царапину, отыгрывает смазывание мазью какой-нибудь или прикладывание подорожника, после чего царапина списывается. **«БЕСКОНЕЧНЫЕ» ПРЕПАРАТЫ ВРАЧИ И УЧЁНЫЕ ГОТОВЯТ САМИ ДО ИГРЫ.**

Вывод из состояния «Ранен» - персонаж, чья конечность была повреждена лечится с помощью докторского набора, который включает в себя бинт и карточку (целительный набор).

Моделирование: Раненая конечность перевязывается бинтом. Отыгрывается применение «бесконечных» препаратов. Карточка «целительный набор» передаётся ближайшему игротеху или откладывается в сторону для последующей передачи свободному игротеху. После 15 минут конечностью снова можно пользоваться, повязка удаляется.

Вывод из состояния «Беспомощный»: Включает в себя отыгрыш диагноза и чёрного юмора, обвязывание бинтом.

Моделирование: Отыгрывается осмотр тела, вынесение диагноза, а также чёрный юмор по желанию. Отыгрывается применение «бесконечных» препаратов. Корпус персонажа обвязывается бинтом. Карточка «целительный набор» передаётся ближайшему игротеху или откладывается в сторону для последующей передачи свободному игротеху. Пока не пройдёт 30 минут, персонаж может передвигаться шагом и общаться, иначе рана открывается и он падает в состояние беспомощный со всеми вытекающими последствиями. Персонажи, лечащие врачи которых во время применения хирургии использовали чёрный юмор – поправляются за 20 минут.

КАРТОЧКИ БУДУТ В ВАШИХ КОНВЕРТАХ НА ИГРЕ, БИНТЫ МЕДИКИ ЗАКУПАЮТ САМИ
Также карточки можно будет приобрести на игре, но пользоваться ими могут только те, у кого это указано в их паспорте игрока.

От шока.

Шок возникает при мощном разрушительном воздействии на психику персонажа, в результате чего его нервная система не работает должным образом, человек убегает от того, что вызвало шок и находится в крайне взволнованном состоянии, чего-то постоянно боится. Помогает беседа на религиозную тему в течении 10 минут (например, Исповедь, или проповедь о добродетели какой-нибудь, например о смелости) и принятие внутрь Красного Отвара. После чего пациент снова готов штурмовать опасные развалины. Беседа и Красный Отвар действуют **ТОЛЬКО ВМЕСТЕ**

От удушья.

При удушье мощным спазмом перекрывается возможность дышать и двигаться и говорить. То есть, персонаж может стоять\сидеть\лежать и изображать, что ему не хватает воздуха. От удушья избавляет Зелёный экстракт и сложная операция, проводимая лекарем, включающая в себя массаж сердца и искусственное дыхание. (отыгрывать в течение 5 минут). Помощь при удушье должна быть оказана персонажу в течение 5 минут после начала действия эффекта, иначе смерть.

От горения.

Если вы загорелись (это можно понять, если на вас висит красная лента или вы задели красную ленту). Вы ведете себя точно также, как в шоке, то есть, бегаєте, нелепо размахиваете руками, кричите, в общем, горите. Через 10 минут вы сгорите. Спасти вас можно, если начать сбивать пламя или облить водой (окунуть в океан, к примеру). Фляги воды будет явно мало. Сбить огонь самостоятельно вы не можете. Помните, что необходимо доставать людей из моря после того, как вы их туда кинули, иначе через 15 минут начнут действовать правила по утоплению.

Правила по магии

С прошлой игры в магии Порте ничего не изменилось. Правила те же.

Порте, самый известный и зрелищный вид колдовства, принадлежит монтенцам. Магия Дверей позволяет разрывать ткань вселенной и проходить через кровоточащую дверь. Вдобавок к кровотечениям, при открытии портала издается звук, похожий на крик боли (отыгрывается свистком). Монтенцы называют изнаночное измерение, связывающие двери, Аллеей, и описывают его как место столь же гиблое и таинственное, сколь и само Седьмое Море. Никто не знает, какие существа обитают на Аллее, но мало кто рискнет там задержаться.

На игре колдуны этой линии делятся на полукровных и полнокровных.

При открывании портала, разрывается ткань мира, и она кровоточит. Эта кровь со временем въедается в кожу, и ее весьма трудно отмыть, поэтому руки магов Порте всегда в крови. Если вы грузитесь на игру магом Порте, то вы должны сделать так, чтобы по вашим рукам это было видно: вы можете разукрасить пальцы фломастером, аквагримом или придумать свой вариант и согласовать его с мастерами.

Ограничение: Для применения магии руки колдуна должны быть свободными. Связанный колдун колдовать не может.

Колдун может обладать поясной сумкой, отмеченной красным чипом, которая изображает его личный тайник на изнанке мира. Только сам колдун может пользоваться им, для остальных игроков пространственный карман и его текущее содержимое невидимо и недоступно. В случае смерти колдуна все не личные предметы из тайника выдаются мастерам.

Колдун может послать предмет другому колдуну Порте через любого игротехника. Посылка может не дойти до адресата, что означает разорвавшийся контакт. В этом случае предмет возвращается отправителю.

Полнокровный колдун может ходить по изнанке мира. Для этого маг должен накинуть на голову красную материю длиной до плеч с прорезями для глаз и с максимальной возможной скоростью двигаться напрямую к точке назначения. Идущие по изнанке мира взаимно невидимы и недоступны для взаимодействий с другими игроками.

Намеренная попытка следить, общаться или иным образом взаимодействовать по игре с окружающими во время перехода означает гибель колдуна, открывшего глаза на Аллее!!!

Колдун может провести с собой до пяти персонажей, ведомые должны держаться друг за друга, в силу особенностей полигона глаза могут быть открытыми. Если цепочка прервалась до окончания перехода, то все отставшие от колдуна считаются погибшими. Можно связываться для страховки. Перед надеванием и после снятия «костюма привидения», колдун обязан подать сигнал свистком, обозначая звук раскрывающегося

портала. От свистка и до свистка колдун и те, кого он ведет за собой, считаются недоступными для взаимодействия с другими игроками.

Перейти по изнанке мира колдун может лишь на территорию того города или здания, где предварительно был проведен ритуал окропления в присутствии мастера по магии (Городецкая Дарья) или игротеха, но желательно все же мастера. В ходе ритуала колдун наносит себе легкое ранение (тем же самым аквагримом или фломастером рисуется порез) и окропляет избранное место кровью. При проставлении отметки обязательно изобразить втирание крови в предмет. Порез проходит через 30 минут. Поскольку это незначительная рана, она никак не сказывается на боевке. У колдуна может быть до трех-пяти меток, к которым он может переходить. Количество меток будет прописано каждому магу в загрузе.

Узнать о расположении метки мага Порте можно следующим способом: Вам расскажет сам маг или вы случайно увидите. Больше никак. Стереть метку можно только после того, как вы о ней узнали, делается через мастеров.

Что необходимо на игре иметь магу Порте:

1. свисток (свистеть необходимо при открытии портала. Нет свистка – нет прохода) (только для полнокровных магов!)
2. аквагрим или красный фломастер или то, чем вы решили рисовать кровь на руках
3. красная материя длиной до плеч с прорезами для глаз (только для полнокровных магов!)
4. поясная сумка, на полигоне она будет отмечена красным чипом (правила по порте взяты с игры "Узел Судьбы" fateknot.ru)

Правила по магии сорте будут несколько изменены с прошлой игры, но для непосвященных дело остается простым: Магия Сорте - один из самых малораспространенных видов магии на Тейе, ей владеют только женщины Водачче. Тихие, молчаливые, в вуалях – кто знает, что у них на уме? Одно известно точно – они могут управлять тонкими нитями Судьбы, и порой достаточно лишь легонько тронуть одну нить, чтобы пострадало все полотно.

Сразу предупреждаю: магия на игре будет, и она может сильно повлиять на вашего персонажа. Сорте – это серьезно, в мире ее боятся не просто так. Многие эффекты сильно сказываются на эмоциональной и волевой сфере персонажей, поэтому, если вы не хотите играть в то, как ваш персонаж сначала был влюблен в одну леди, потом вдруг влюбился в другую, или как вы начинаете ненавидеть ничем не примечательного для вас ранее персонажа, или что вы внезапно поняли, что хотите сделать что-то определенное – то эта игра не для вас.

На игре магия Сорте представлена картами. Есть карты благословения и карты проклятья. На каждой карте есть общее описание того, что делает карта, также есть скрытое описание для игрока, который получил карту, где написано, что происходит с персонажем и как он это ощущает и как это игромеханически отражается. Есть полнокровные и полукровные ведьмы Судьбы, и силы, разумеется, у них различны.

Пример магического взаимодействия:

Кресченца Фалици решает проклясть Густаво Кабрера. Она выбирает одну из карт-проклятий из своей колоды, после чего идет к игротехнику по магии, отдает ему карту и указывает, кому из игроков ее передать. Игротехник находит Густаво Кабрера, фиксирует время, когда отдана карта (в некоторых случаях это важно), Густаво вскрывает закрытую часть, если что-то непонятно, задает вопросы игротехнику. Далее он делает и отыгрывает то, что описано в карте.

Замечаете ли вы на себе действие магии Сорте? В большинстве случаев нет. Если у вашего персонажа есть подозрения, то это отмечено в карте. Вы можете догадаться, что с вами что-то не так, но не без помощи близких людей вашего персонажа, ведь только они могут сказать, что вы сильно изменились.

И действие карты, и ваши возможные сомнения – дело отыгрыша, у вас есть шанс сделать это красиво и интересно.

Правила по кораблям

Правила по кораблям.

Тип кораблей. Корабли бывают 2х видов: пассажирский, грузовой или торговый.

Вместимость кораблей, см. прикрепленную картинку.

Моделирование.

Корабль.

Корабль на игре моделируется штандартом корабля.

Штандарт представляет собой шест высотой не менее 2 (двух) метров и закрепленное на него знамя, размером не менее 30х30 см. На знамя корабля обязательно нужно нанести название корабля, а так же, по желанию, герб семьи, девиз, порт приписки и проч.

Штандарты в обязательном порядке осматриваются и чипуются мастерами. Без мастерского чипа штандарт (следовательно и корабль) не действительны.

!Штандарт может нести только капитан. Один капитан может вести только один корабль(штандарт)

Передвижение по морю.

Движение корабля по игровому морю моделируется передвижением игроков с штандартом по протянутой между деревьев верёвочной трассе.

Для создания верёвочной трассы используется любая верёвка (желательно цветная, заметная между деревьев и из материала, не режущего руки) длиной до 7 (семи) метров. Прокладка трассы осуществляется следующим образом: капитан игрового корабля даёт команду любому члену команды, тот с концом верёвки в руках идёт к указанному капитаном дереву и закрепляет на нём свой конец верёвки внастяг, достаточный, чтобы верёвка сильно не провисала (можно просто обмотать ствол, но не менее чем на один полный оборот верёвки). По получившейся верёвочной трассе прочие члены команды и пассажиры проходят до дерева, обязательно держась за верёвку хотя бы одной рукой. Последний оставшийся член команды снимает первый, ранее закреплённый, конец верёвки и идёт с ним к следующему дереву, указанному капитаном и т.д. в том же духе. Во время протягивания трассы команда и пассажиры «корабля» стоят возле дерева с закреплённым концом верёвки, держась хотя бы одной рукой либо за ствол дерева, либо за верёвку (если это не мешает натягиванию трассы).

!Передвижение по трассе происходит только шагом.

Утопленники.

Игрок, отпустивший (нечаянно или намеренно) верёвку во время перехода или во время натяга трассы, оказывается за бортом. Самостоятельно спастись утопающий не может (нельзя просто так подойти и взяться за верёвочку снова) Он должен оставаться на месте падения в течение 15 минут. Стоя на месте можно размахивать руками, кричать, звать на помощь.

Оставшиеся на корабле могут протянуть утопающему свободную руку и втащить на борт. На персонажа, которого вытащили из моря накладывается лёгкое ранение (см. правила по медицине, алхимии).

Если выпавшего за борт персонажа не втащили на корабль в течение 15 минут, по прошествии их игрок надевает белый хайратник и идёт к ближайшему острову.

У островного игротеха игрок тянет карту из «колоды судьбы», надпись на которой и определяет дальнейший отыгрыш персонажа (Примечание: всего карт 12, персонаж тянет из них только одну).

Корабль, лишившийся капитана во время плавания по «морю» остаётся «на плаву» (т.е на месте, где лишился капитана) в течении 15 минут. Команда может кричать, звать на помощь, махать свободными руками (помните, что одной рукой нужно всё время держаться за верёвочную трассу). Если по истечении 15 минут на корабль не поднялся другой капитан или команду и пассажиров не перевели на другой корабль, то команда и пассажиры действуют по вышеизложенной схеме (примечание: карты судьбы, вытасченные из колоды, возвращаются в неё только когда все игроки уже вытянули свои карты, отыгрыш описания начинается тогда же). Корабль, оставленный в море без команды, считается затонувшим, его можно поднять со дна с помощью заклинаний или артефактов. Аналогично с грузом корабля. Груз и корабль «поднимаются» по отдельности.

	Пассажирский	Грузовой/Торговый
Команда	От 2 до 6 человек	От 2 до 6 человек
Товары/Груз	1 ед.	До 5 ед.
Пассажиры	До 6 человек	1 человек.

Швартовка.

Для того чтобы сделать остановку на острове, к которому подплывает судно, необходимо воткнуть штандарт на границе игрового острова. Верёвка, предназначенная для создания трассы, также должна оставаться на границе острова, рядом со штандартом, можно просто положить рядом на землю.

Переносить штандарт по суше нельзя!

Также нельзя снимать зачищенный штандарт с шеста, кроме случаев, обусловленных пожизненным ремонтом конструкции в присутствии мастера или игротехника.

Абордаж, пересадка, передача грузов.

Для взаимодействия двух и более кораблей в море нужно, чтобы верёвочные трассы этих кораблей пересекались между собой, концы этих веревочных трасс должны быть закреплены за деревья. При пересадке пассажиров и передаче груза за верёвку надо держаться хотя бы одной рукой.

Если атакующая команда заявляет о начале абордажа, то игроки, которые хотят принять участие в абордажной схватке покидают корабли, игроки, не принимающие участия в абордажной схватке, остаются на своём корабле (капитан может воткнуть шест в землю на время схватки). Абордажная схватка происходит согласно правилам по боёвке, правилам по боевой магии и правилам по артефактам. Для абордажной схватки допускается использовать подходящую площадку, даже удалённую от кораблей. Атакующая и защищающаяся команды по желанию могут договориться о размерах этой площадки и о способе схватки (ряд одиночных дуэлей один на один, схватка стенка на стенку или др. способы). Если договорённость не достигнута, то защищающаяся команда выходит на ближайший ровный участок, члены защищающейся команды берутся за руки и расходятся в цепь. Длина этой цепи определяет стороны квадрата, внутри которого будет происходить схватка, вытянутые свободные руки крайних в цепи учитываются. Если защищается только один человек – его раскинутые руки определяют ширину участка, длина в этом случае не ограничена. Границы участка обозначаются любым явно понятным способом (например, прочерчиванием линии на земле и т.п), схватка должна проходить внутри этой границы. Игроки, в процессе схватки случайно или намеренно оказавшиеся за границей участка (полностью заступившие за линию хотя бы одной ногой, наступ на линию не считается), выпадают за борт. В абордажной схватке такие игроки участия более не принимают, они подходят к своим кораблям (но не берутся за верёвку!) до окончания абордажной схватки.

Победившая в схватке команда может решать, что делать с оставшимися на кораблях и упавшими за борт пассажирами, грузом и самим кораблём.

Важно! Остававшиеся на кораблях игроки, не принимавшие участия в абордажной схватке не могут инициировать новую схватку, они должны сдаться на милость победителя. Выжившие после окончания абордажной схватки должны немедленно вернуться на корабли, все дальнейшие игровые действия (лечение раненых, переговоры) должны проходить на кораблях. Победившая сторона может забрать чужой корабль и увести его в соответствии с вышеизложенными правилами. Штандарт и верёвочная трасса обязательно должны быть возвращены пожизнёвым владельцам либо во время игры, либо сразу после окончания игры.

Обучение

В процессе игры, любой персонаж может получить класс капитана корабля, сменив свой предыдущий класс (см. правила по классам). Для этого персонажу необходимо заручиться письменной рекомендацией хотя бы одного действующего капитана, который заодно обучит претендента премудростям мастерства. После этого претендент должен будет сдать экзамен на знание правил и уплатить вступительную пошлину, размер которой зависит от результатов экзамена и от количества рекомендаций действующих капитанов. Экзамен и рекомендации принимаются в отделении Банка, там же оплачивается пошлина.

Улучшения.

Капитаны кораблей, если вы хотите улучшить свой корабль ДО игры, изобрести для него устройство, облегчающее вам жизнь, опишитесь [Мастеру по Исследованиям](#)

В процессе игры корабли можно будет улучшить в нужную вам сторону, например обзавестись тайником, пушкой или еще одним помещением под груз, за всем этим обращайтесь к ученым.

Правила по поджогам

Здания.

Любое строение, обозначенное периметром из стен (нетканки) со входом и тд, можно поджечь. Для этого поджигатель должен иметь при себе факел (палку, обмотанную красной лентой, святающуюся красным модель факела и тд - на откуп игрока)

Процесс:

Поджигатель наматывает три (!!!) красные ленты длиной не более 2х метров на опору здания (дерево, куда прибита нетканка, балка, и тд). Ленту можно перекручивать, запутывать, наматывать во много слоев, но НЕЛЬЗЯ завязывать узлы. Расстояние между намотанными лентами минимум 2 метра. Как только все ленты оказались на своих местах, поджигатель/другой игрок или ближайший игротех громко объявляет "ПОЖАР". Засекаем время. Через 1 минуту от начала пожара любой, находящийся в горящем здании, получает легкое ранение. Через 2 минуты от начала пожара любой, находящийся в здании, получает тяжелое ранение. Через 3 минуты - смерть

Через 5 минут здание считается уничтоженным.

Тушение:

Для того, чтобы снять ленту, требуется усилие 2х человек (они должны находится друг от друга на расстоянии менее метра и должны вместе заниматься одной лентой). Как только они распутывают ленту и снимают ее со здания, могут приступить к другой. (коллективное тушение пожара эффективнее). Если вы видите на ленте узел - тогда разрешается просто срезать ленту ножом. Как только все ленты удалены - здание считается потушенным, можно входить, выносить раненых, кремированных, забирать вещи и тд.

Примечания: если не хотите спалиться, кто устроил пожар (если вас не увидят с факелом бегаящим около здания) то зовите игротеха или любого игрока, который будет орать: «пожар!». Если вы не можете их найти, значит, тайный поджог по каким-то причинам пока быть не может.

По кораблям:

Поджог может быть осуществлен только на приколе.

Для этого поджигатель должен иметь при себе факел (палку, обмотанную красной лентой, святающуюся красным модель факела и тд - на откуп игрока)

Поджигатель наматывает 1 красную ленту длиной не более 2х метров на штандарт корабля. Ленту можно перекручивать, запутывать, наматывать во много слоев, но НЕЛЬЗЯ завязывать узлы. Как только лента повязана, поджигатель/другой игрок или ближайший игротех громко объявляет "ПОЖАР". Засекаем время. Через 5 минут корабль считается уничтоженным. Тушение аналогично тушению зданий, только лента 1.

Правила по Экономике

В районе нейтральной локации Кабака находятся две лавки: игротехническая лавка алхимии и игровая лавка экономики. В лавке Алхимии находится игротехник, у которого капитаны кораблей могут купить зелья или заказать ингредиенты, а господа алхимики могут сварить зелье. В экономической Лавке находится мастер по экономике, который отслеживает Ваше игровое взаимодействие с внешней экономикой мира Тейи. Все персонажи, вовлеченные в экономическую игру должны иметь у себя печати. Будь то главы семей и их представители или же торговые капитаны. Простолюдины, не являющиеся представителями семьи или торговыми капитанами, до экономической игры не допускаются.

Общие положения:

В экономической игре будет использована система, при которой учитываются собранные игротехнические «отметки с различных локаций. Отметки ставятся как на «обходные листы», так и на карточки «товар». Количество отметок прямо пропорционально влияет на Вашу прибыль в игре (как именно – знают экономисты).

- Обходной лист – листок, выдаваемый на конкретного персонажа для сбора его индивидуальных отметок. Отчуждаем.

Главы семей, или их представители, на начало экономического цикла, должны подойти в экономическую лавку чтобы получить индивидуальный обходной лист. Он выдается один раз на весь экономический цикл. На нем будут ставиться отметки игротехников о посещении Вами конкретного острова. Количество отметок на данном листе соответствует количеству возможных ставок на экономических торгах. (Метки с острова той же нации, что и глава семьи не учитываются.)

Торговые капитаны так же получают индивидуальный обходной лист. Полностью заполненный обходной лист капитана должен содержать 4 отметки – по отметке с каждого острова на игре, в том числе и острова той же нации что и капитан. Один полностью заполненный обходной лист капитана дает ему право сделать одну ставку на экономических торгах. Капитан может получить новый обходной лист только после предъявления полностью заполненного предыдущего обходного листа. Количество обходных листов, которые может взять капитан в экономический цикл – не ограничено.

- Товар – листок, купленный в экономической лавке. Собирает отметки о пройденных им островах. Изначально не принадлежит ни к одному из рынков (не содержит информации о том, к какому рынку он принадлежит). Отчуждаем.

- Конверт – обычный белый конверт, содержит в себе некое количество товара. Отчуждаем.

Конверт играет роль маленького индивидуального склада для товара. Он переносится в открытых руках, пока игрок на суше, или же в «трюме» корабля, если игроки перемещаются по морю, и не может быть спрятан в карман (игровой или пожизневый). Товары из конверта можно доставать, смотреть, передавать другим игрокам или игротехникам. Товар перемещаемый по полигону вне конверта считается контрабандой и должен быть конфискован игровыми методами.

Важно: конверт не может быть спрятан в сумку мага порте или унесен на Аллею. Товары, перемещаемые подобным образом "теряются на Аллее" и изымаются игротехнически.

- Трюм – картонная коробка небольших размеров. Играет роль трюма конкретного корабля. Используется для переноса конвертов по полигону. Не отчуждаема, но разграбляема. Стандартный трюм грузового корабля может перевозить не больше 5 единиц «товара». Все что свыше является контрабандой и может быть изъято игровыми методами. Трюм можно улучшить у ученых.

Экономический цикл длится 4 часа и состоит из двух фаз. Расписание экономических циклов и их фаз по времени будет вывешено на игре возле экономической лавки.

1. Фаза товаров.

Все участники экономической игры, в течение первой фазы, могут приобрести в экономической лавке любое количество Конвертов с товарами. Конверты стоят одинаково, отличаясь только количеством карточек «товаров» в них. Количество карточек игрокам не известно до вскрытия «конверта». Количество карточек варьируется в пределах от 1 до 5 случайным образом. Количество продаваемых конвертов в цикл – ограничено.

Товары получают отметки о прохождении конкретного острова. Количество отметок на товаре прямо пропорционально сумме, которую игрок может выручить на торгах с данного товара.

В течение всей первой фазы главы семей, их экономисты и капитаны сдают отмеченные товары в экономическую лавку для выставления их на рынок. Для этого на карточке товара необходима отметка от главы семьи, или торгового капитана, с его печатью, о том, к какой категории товаров относится данная карточка. Категории товаров 4: еда, оружие, строительные материалы, роскошь.

Все сданные в первую фазу карточки товаров, засчитываются в личный пул семьи. Он необходим для того, чтобы отслеживать, какое количество товара и какого качества было выброшено на рынок в этот экономический цикл. Товары, привезенные после первой фазы, но в тот же экономический цикл, в торгах уже не могут участвовать.

2. Фаза торгов.

Последние 20 минут экономического цикла главы семей или их экономисты должны сдать обходной лист, в котором указано, на какие категории товаров они делают ставку. Ставки принимаются только с семей и капитанов, сдавших как минимум 2 единицы товаров на рынок.

- Ставка – выбор игрока, в каком из предоставленных на экономической игре рынков он хотел бы получить деньги. Чем больше товара на том или ином рынке – тем больше возможна сумма выигрыша. Все количество товара в данной категории товаров делится поровну между всеми ставками (с округлением в меньшую сторону).

Конец цикла:

В конце экономического цикла идет подсчет всех выставленных на рынки товаров и сделанных игроками ставок, учитывается так же качество сданных товаров и их текущая рыночная стоимость. После чего игрокам раздаются выигранные ими суммы.

Шпионаж – игроки специальности мошенник могут получить отметку о шпионаже на острове у игротехника (кроме своего острова). Отметка ставится непосредственно на карту действия мошенника. В обмен на подобную карту игрок может единожды получить любую информацию (сданные товары, приобретенные товары, количество конкретных товаров) о любой семье с отмеченного на карточке острова. 1 вопрос за каждую отметку.

Правила по Алхимии

• Ингредиенты:

На игре представлены 7 основных ингредиентов: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый растворы. Отыгрываться они будут пластиковой пробиркой с крышкой. В пробирку будет налита жидкость и прикреплен соответствующий маркер. Ингредиенты можно купить у торговцев (кроме желтого и фиолетового, которые слишком редки для продажи), найти в лабиринтах или отправить за ними экспедицию.

• Зелья:

На игре представлено множество зелий с различными эффектами: от лекарств и антидотов, до смертельно опасных ядов. Все зелья отыгрываются пластиковыми пробирками с прозрачной жидкостью. Маркер зелья – заклеенная вокруг пробирки метка. Ее может вскрыть и посмотреть только игрок выпивший это зелье. (в случае подмешивания яда в еду или питье - пробирка от соответствующего зелья отдается игротехнику для передачи жертве). Зелье с отклеенным маркером считается негодным.

• Торговля:

Только капитаны кораблей могут купить зелья в лавке.

• Экспедиция:

Все, желающие приобрести редкие ингредиенты или купить дорогие зелья по более дешевой, нежели через капитанов, цене, должны подойти в алхимическую лавку и заказать экспедицию за зельями. Внести предоплату (половина суммы заказа) и дожидаться результатов о его наличии. Если данные ингредиенты и зелья удалось найти в мире Тейи - игрок доплачивает деньги за найденные зелья, если же нет - игрок теряет предоплату.

• Приготовление зелий:

Для приготовления зелий Вам понадобятся:

1. Сертификат алхимика (выдается людям с профессией Алхимик);
2. Рецепт зелья (правильно написанный состав зелья);
3. Визит в лавку, где Вам обменяют ингредиенты на необходимое зелье.

• Изобретение зелий:

На игре есть возможность придумать свое зелье, с теми свойствами, которое Вам непосредственно нужно. Каждый ингредиент, представленный на игре, имеет свое уникальное обобщенное свойство. Разгадав, что же это за свойства, и правильно объяснив их сочетания в новом, изобретенном Вами зелье, вы получите его уникальный рецепт! Только учтите, что часть рецептов может быть занято другими зельями.

На игре Вам могут повстречаться следующие базовые зелья и лекарства:

Целительный набор – простейшая перевязь/ пластырь/ листочек подорожника для лечения ран.

Эликсир «Д'артаньян» - лечит быстро и эффективно! (рекламная брошюра Вендельской торговой гильдии).

Валькирин – спасет вас от неосмотрительности в сернетских руинах.

Доминатор – человек выполнит ваш приказ. Приказ должен быть простым, из 1-2 слов.

Сыворотка правды – и выпивший его ЧЕСТНО и ПОЛНО ответит на первые 3 вопроса.

Берсерк – убить Вас можно, но это очень сложно... Вас можно ранить только в живот.

Только вот говорить Вы не сможете, да и апатия по окончании эффекта начнется...

Приворотное зелье – персонаж, испивший сего напитка, Ваш покорнейший слуга.

Объятья темноты – распространенный яд, лишаящий зрения.

Чёрная соль – опасная морская болезнь. Соль откладывается в суставах, и напрочь лишает Вас возможности ходить.

Лекарство от «Черной соли» 1 доза – лекарство от болезни «Черная соль».

Смех Роджера – еще одна опасная морская болезнь. Ваши легкие сводит судорогой, со стороны это похоже на смех, который, буквально, убивает Вас изнутри.

Лекарство от «Смеха роджера» 1 доза – лекарство от болезни «Смех роджера».

Радуга – универсальный антидот. Снимает все эффекты, наложенные зельями.

Антидот – снимает все эффекты ядов.

Забвение – жертва воспринимает Ваши факты как истинные, подменяя в своем воспоминании реальные факты. Жертва воспринимает ТОЛЬКО факты, но не эмоции и желания.

Бадяга – не получившееся зелье. Ведь не все зелья можно легко и сразу приготовить.

Особенно если Вы не профессионал в алхимических науках. Эффекты могут быть самыми разными.