

Авантюрный век

Правила

Самара, 2025

Оглавление

Памятка по игровым ценностям	3
Боевое взаимодействие и допуск оружия.....	4
Допуск оружия.....	4
Правила по боевому взаимодействию	4
Ранения.....	5
Дополнения к боевке	5
Добивание, оглушение, связывание и обыск.....	5
Медицина. Общие правила	6
Ивент-зона Море	7
Что такое море?	7
Абордаж.....	8
Романтика.....	9
Модель поцелуя	9
Модель секса	9
Жетоны Драмы	10
Эфирокинетика. Общие правила	11
Воровство.....	12

Памятка по игровым ценностям

Небольшая памятка, какие игровые ценности вы можете встретить на острове Санта-Мариа-дель-Мар и в своих приключениях.

Монеты (золотая восьмигранная монета)

Основная игровая валюта, на монеты можно покупать ресурсы в игротехнической лавке, на черном рынке(если сможете туда попасть), оплачивать корабли для выхода в залив.

Снадобья (Чип или колба с чипом)

Помогают в приключениях и медицине. Расходятся при использовании.

Карта залива (лист с нарисованной картой)

Продаются в лавке очень дешево, красивые и помогают с навигацией в заливе.

Ресурсы или то, что само по себе не имеет ценности, но крайне необходимо для ученых, требуется в некоторых приключениях и тд и тп.

Металлы:

Кинетическая нить (моток проволоки)

Метеоритное железо (кусок вулканического камня)

Минералы:

Жемчуг (бусина жемчужного цвета)

Горных хрусталь (Маленький(!) кусок ограненного хрусталя)

Яшма (желтые или красные камушки естественной формы)

P.S. Эфир для эфирокинетов моделируется голубыми камушками меньшего размера - если вы нашли такой, значит его обронили случайно - отдайте любому игротеху.

Исторические источники (лист а5 на испанском языке)

Травы (Карточка из плотной бумаги размером с визитку с изображением и названием травы)

Также на Игре вам могут встретиться:

Сюжетные предметы и эфирные артефакты (Предмет с чипом, если предмет дает игровые преимущества - это будет прямо указано на нем)

Украденные драгоценности, которые интересуют воров и черный рынок (Предмет с привязанным к нему небольшим чипом (визуально похожим на чип "воровство", но больше и не наклейкой))

Индийские фетиши (небольшие подвесные тотемы из связанных палок и перьев)

Черные монеты (аналогичные игровой монете, но черного цвета)

Это НЕ валюта. Что это и как ей пользоваться, знают некоторые игроки.

Боевое взаимодействие и допуск оружия

Допуск оружия

Для использования в боевых взаимодействиях на игру допускается только Протектированное Оружие и NERF оружие без автоматической подачи патронов.

ПО должно иметь эстетичный внешний вид и быть безопасным: не иметь острых углов и граней, твердых, травмоопасных элементов.

Всё оружие проходит допуск перед игрой, и может быть не допущено.

По длине ваше оружие должно быть от 10 до 150 см длиной.

По весу не более 1.5 кг.

Обращаем особое внимание на образцы колющего оружия: наконечник должен быть мягким и иметь не менее 5см до твердого основания.

В частном порядке будут допускаться резиновые и реактопластовые ножи до 30см.

NERF оружие должно быть антуражным и однозарядным. Если ваш нерф не однозарядный, то в любой момент игры вы можете зарядить в ствол только один патрон.

Общая эстетика игры - 18 век, эпоха Просвещения, пираты и тд (шпаги, палаши, сабли, кинжалы). Если вы сомневаетесь - присылайте фото на согласование.

Оружие в виде сельхоз инвентаря и предметов быта ситуативно.

Единственный доспех, дающий игровое преимущество - пластиковая кираса. Любые остальные доспехи имеют только декоративное и эстетическое назначение.

НЕ ДОПУСКАЕТСЯ: Щиты, метательное, луки и арбалеты, кистени и подобное им, пороховое, металлические доспехи.

Правила по боевому взаимодействию

Помните, что боевые правила не заменяют собой УК РФ, а лишь дополняют его.

Непоражаемые зоны - голова, пах, ступни, кисти. Запрещено по ним бить, а также подставлять под удары.

Засчитываются акцентированные удары в поражаемые зоны. Спорные удары, которые по вам попали, лучше принять как «акцентированные».

Запрещены любые захваты оружия и людей.

Помните - попадания из NERF оружия малочувствительны. Если вы не уверены, попали ли по вам, лучше принять как «попадание», чем устраивать споры.

Понятия ночной боевки не существует. Правила по боевке не зависят от времени суток.

Ранения

Система - зональная: не важно, чем по вам бьют или чем в вас стреляют, важно - куда.

Одно попадание в корпус - тяжелое ранение. Персонаж не может драться, использовать особые способности, громко разговаривать, самостоятельно перемещаться. Через 30 минут без помощи доктора он умирает.

Попадание в конечность - легкое ранение. Сразу после попадания конечность перестает работать. (рука висит плетью, нога волочится, без двух ног - лежим или ползаем)

Легкие ранения не переходят в тяжелое. Да, вы можете иметь 4 легких ранения и сильно от этого страдать.

Посещение доктора снимает ВСЕ ранения, которые есть на персонаже. Подробности - в правилах по медицине.

Дополнения к боевке

Доспех. Персонаж в кирасе игнорирует первое попадание в корпус. Также доспех может быть получен при помощи магии или иных эффектов - в этом случае он моделируется голубой лентой через плечо. Доспех может быть только один (кираса и магический доспех не суммируются).

Синематограф:

Игра у нас авантюрная. Поэтому одно и даже пара легких ранений не могут остановить героев.

Каждый персонаж может зажать раненую конечность здоровой(!) рукой и пользоваться этой конечностью так, будто она здорова. Как только рука убирается с конечности - конечность вновь не работает.

Перевязка:

Любую раненую конечность можно единожды(!) перевязать.

Перевязываем полоской белой ткани или бинтом так, чтобы повязку было видно.

После перевязки конечностью можно пользоваться, пока по ней не попадут вновь. Вторично перевязывать конечность нельзя. Повязка остается на персонаже до посещения доктора. Доктор снимает все повязки с персонажа.

Примечание: перевязка не тратит игровых ценностей, не является чипом, белую ткань или бинты привозят игроки самостоятельно.

Добивание, оглушение, связывание и обыск

В следующих моделях описываются в том числе ситуации, где персонаж лишается своего оружия. Напоминаем, что оно является материальной ценностью и его нельзя убирать из зоны видимости владельца.

Добивание.

Добить можно только оглушенного, тяжело раненого или связанного персонажа.

Перед добиванием необходимо громко и внятно досчитать до десяти, после чего сказать фразу, описывающую, за что персонаж умирает, и обозначить удар или выстрел. "Ты убил моего отца. Готовься умереть.", "Мистер Анджело? Мистер Сальери передает привет.", "Кастиго - это месть!"

Оглушение.

Оглушенный персонаж полностью недееспособен. По истечении 5 минут приходит в себя, или ранее, если его привели в чувство, отыграв этот процесс любым способом.

Повторное оглушение в течении получаса = тяжелое ранение.

Как оглушить? В небоевой ситуации сзади, положить одну руку на плечо, другой рукой приложить оружие к спине жертвы, сказать "Оглушен".

Связывание.

Связанный персонаж не может самостоятельно передвигаться и использовать оружие.

Связывание происходит по игре - веревкой на бантик, не причиняя дискомфорта игроку. Связать можно недееспособного или согласного персонажа.

Если со связанным не играют уже 10 минут, считается, что пленник выбрался и может бежать. Также можно освободиться, отыграв разрезание веревки игровым оружием в течении минуты. Выстрел в веревку развязывает её мгновенно. Другой персонаж может быстро развязать связанного.

Обыск.

Обыск происходит по игре, обыскать можно согласного или недееспособного персонажа. Обыскиваемый честно и полно показывает все игровые ценности. В случае, если он недееспособен, можно забрать его ценности и разоружить.

Медицина. Общие правила

Медицина справляется ТОЛЬКО с последствиями боевого взаимодействия, а именно - со статусом тяжелого или легкого ранения (см правила по боевым взаимодействиям).

Проводить операцию могут только те персонажи, которые это умеют (доктора и ученые).

Лечение отыгрывается сшиванием края бинта на пациенте.

По итогам операции доктор предлагает пациенту вытянуть из мешка камень. Белый или черный.

Количество камней обоих цветов зависит от тяжести ранений, места проведения операции, произошедших событий, профессионализма доктора, а также от особых свойств пациента. Если у вас есть такие свойства - не забудьте уведомить об этом. Подсчетом занимаются доктора, присутствие игротехника не требуется.

Пациент тянет камень.

Белый - операция прошла успешно, все ранения исцелены.

Черный - если пациент был в легком ранении - стало хуже, ранение переходит в тяжелое, доктор начинает готовиться к новой операции.

Черный - если пациент был в тяжелом ранении - медицина бессильна, дело за священником. Пациент умер на операционном столе.

Ивент-зона Море

Что такое море?

На нашей игре залив вокруг основного игрового острова будет большой ивент-зоной с разными точками активностей. Там вас будут ждать классические данжи, случайные события, сюжетные места и множество разрозненных точек интереса, которые вы сможете найти.

Залив состоит из нескольких крупных островков и разбросанных по нему десятку рифов поменьше, к которым также можно будет причалить и найти что-то интересное для себя и команды.

Как выйти в море?

Чтобы отправиться в море, авантюристы должны будут нанять корабль за игровую валюту. Стоимость довольно символическая и будет доступна даже самым небогатым жителям острова. Но все равно рекомендуем искать спонсоров ваших путешествий, которые с радостью одолжат пару монет ради ресурсов и информации, которые вы сможете найти в своих путешествиях.

P.S. Мы понимаем, что у многих персонажей есть корабли, на которых они приплыли на остров. Однако это - огромные морские суда, которые не могут лавировать в мелководье у острова, поэтому при выходе в залив все персонажи будут в равных условиях.

Итак. Чтобы выйти в море, авантюристы (минимум 2 человека) подходят к мастерскому лагерю, платят 5 монет (сумма не меняется от числа пассажиров), получают корабль и отправляются в путешествие.

ВАЖНО: Главное правило выхода в море. Если вы выходите за чем-то конкретным: по сюжету, в поисках редкой травы, конкретного НПЦ и тд - обязательно скажите об этом при выходе. Море огромно и меняется динамически, вам будет обидно отправиться в путешествие с конкретной целью и не найти это.

Корабли и перемещение по морю.

Корабль в море моделируется штандартом (мачтой) с флагом (парусом), к которому прикреплена веревка длиной в 4 метра. Через каждый метр у троса сделана петля - пассажирское место. Итого каждый корабль перевозит максимум 5 человек. Минимально для управления кораблем требуется дееспособный капитан.

Капитаном может выступать любой персонаж, если у него нет прямого запрета на управление кораблем.

Перемещаться по морю можно строго держась за мачту корабля (капитан) или за петлю в веревке (все пассажиры). Допускается обмотать лишнюю веревку вокруг мачты, если вас менее 5 человек.

Если два корабля встречаются в море, пассажиры могут пересечь с корабля на корабль или обменяться игровыми ценностями.

Человек за бортом.

Если по любым причинам персонаж оказался за бортом (в т.ч. просто отпустив веревку), он получает легкое ранение (в любую конечность на выбор) и считает от 100 до 1. После счета он объявляет маркер "Утонул", надевает хайратник и отправляется на Мастерку (спойлер: это еще не конец). До окончания времени отсчета любой персонаж может протянуть ему пустую петлю (пассажирское место), тем самым подняв на борт.

Раненые на борту.

Если по каким-либо причинам на борту оказывается человек в тяжелом ранении, он может перемещаться как обычный пассажир (считается, что корабль переносит лежачего), НО все на корабле с тяжелораненым перемещаются только шагом. Легкораненые не накладывают штрафов на перемещение корабля, включая легкораненого капитана.

Негативные статусы.

Приключения выматывают. Игровые встречи и события в море могут наложить на ваших персонажей разнообразные негативные статусы. Они делятся по типам и вредят вашему путешествию, но зато снимаются куда проще, чем проклятия: специальными микстурами.

Швартовка:

Подплывая к острову/рифу, капитан фиксирует мачту на краю рифа (будет отмечено). Все могут сойти на берег, включая капитана, флаг можно положить (если не обо что фиксировать). Отплытие по обратному алгоритму - капитан берет мачту, все "садятся на свои места", корабль отчаливает. Не перемещайтесь по суше держась за веревку и не таскайте корабли по суше.



Какое море без абордажей =)

ВАЖНО: Любое боевое взаимодействие в море с участием корабля может происходить только после начала абордажа. Перестрелок между кораблями/островами нет.

Чтобы начать абордаж, любой персонаж на атакующем судне должен коснуться игровым оружием персонажа на другом корабле (или по самому кораблю - веревка и мачта) со словесным маркером "АБОРДАЖ".

После маркера убежать поздно. Оба корабля готовятся к абордажу.

Капитаны ставят мачты друг напротив друга на расстоянии метра, разматывают веревки на полную длину. В процессе подготовки команда на корабле может меняться местами, можно также заменить капитана перед началом боя. Мачта не может перемещаться и остается строго статичной.

По готовности обоих кораблей начинается бой.

Напоминания и уточнения:

*Все персонажи продолжают держаться за свои петли и мачту (капитан).

*Капитан в тяжелом ранении садится у мачты и продолжает ее держать.

*Любой тяжело раненый пассажир садится и не может перемещаться. Если хотите дать своей команде возможность маневров - отпускайте веревку и надейтесь, что абордаж закончится раньше, чем вы утонете.

*Допускается перехватывать петли - вы можете взяться второй рукой за свободную петлю и после этого отпустить первую.

*Абордаж заканчивается, когда все противники за бортом/в тяжелом ранении/сдались.

После абордажа проигравших можно обыскать и изъять ценности, выбросить их за борт или, если хватает места и персонажей для управления кораблями - взять с собой.

Романтика

Напоминание.

Мы играем в романтизированное 18 столетие, поэтому, если вы играете в романтику и куртуазию - постарайтесь сделать это красиво.

Тайные встречи, милые подарки, обмен письмами, сонеты под окнами и другие ходы, часто используемые в фильмах и книгах, в этой игре будут как никогда уместны.

Помимо общей эстетики куртуазной игры, вам могут пригодиться следующие модели.

Модель поцелуя

Поцелуй в рамках игры моделируется следующим образом.

Сначала устанавливается зрительный контакт. Нужно молча смотреть глаза в глаза примерно секунд 5. Если кто-то из пары отводит глаза или заговаривает - момент упущен. Далее инициатор (любой участник) поднимает руку и направляет к партнеру тыльной стороной ладони.

Если второй персонаж согласен с происходящим - протягивает руку в ответ и касается руки партнера своей тыльной стороной ладони. Если же для второго участника это было неуместно или оскорбительно - допустимы любые варианты: словесное возмущение, демонстративно отвернуться, бросить (мягкий и не тяжелый) предмет в наглеца.

Модель секса

Игровой секс происходит только по согласию всех участников и моделируется тем, что игроки рисуют на руках партнера, на участках от кисти до плеча, узоры.

Узоры передают то, что думает и испытывает ваш персонаж к своему партнеру. Выразить это можно каким угодно способом – от сюжетной картины до абстрактного рисунка, на усмотрение игроков.

По обоюдной договоренности рисовать можно также и на других участках тела. На лице рисовать такие узоры нежелательно.

По окончании действия краску можно как стереть, так и оставить на память – мы оставляем это на усмотрение игрока.

Чем рисовать, остается ответственностью игроков, но помните, не всё стирается одинаково легко.

Жетоны Драмы

Наша игра наследует лучшие традиции всех авантюрных фильмов, книг и игр, и вишенкой на торте в этом направлении будет модель Жетонов Драмы. В отчаянных ситуациях, когда всё висит на волоске, героям иногда везет больше, чем следовало бы. Для этого в игре есть жетоны драмы.

Жетон драмы - это неотчуждаемая игровая ценность, символизирующая то, что вы проявили себя как настоящий авантюрист, и мир игры считает вас героем. Эти жетоны получают и тратятся только по особым правилам.

Получить их можно за создание красивых ярких моментов, в данжах - за особую предприимчивость, как награду за нечто уникальное и выдающееся, за правильно и красиво проведенную дуэль и все в таком духе.

Использовать их можно в следующих ситуациях:

- Своим жетоном можно удвоить свой таймер ранений.
- Докторам - за свой жетон может признать вытянутый пациентом черный камень белым
- Возможность перетянуть камень в операции, если ты пациент.
- В баттлграундах на дне - возможность исцелить себя из тяжелого ранения 1 раз и выйти на точку начала
- В экономической игре - победа при равных ставках.
- При смерти в морском данже персонаж не умирает (хоть и не остается без последствий)
- Возможность снять негативный эффект после утопления в море
- Эфирокинетам - действие на пределе. Когда кончился эфир, за жетон драмы можно применить одну силу (кроме абсолютной). Если эта сила должна расходовать 3 и более эфира, после розыгрыша эффекта эфирокинет падает в тяжелое ранение.
- Для исследователей - озарение в конкретном исследовании.
- При взаимодействии с нпц можно предложить жетон драмы, если это будет уместно, он сыграет так, будто вы выбросили чистое 20 на броске харизмы

Эфирокинетика. Общие правила

На нашей игре вы можете повстречаться со следующими видами сверхъестественного воздействия на вас:

Первый - эфирокинеты. Игроки и игротехнические персонажи, способные управлять силой эфира.

Они “колдуют” следующим образом:

-У каждого такого персонажа есть эфирокинетическая призма. Это кристалл, способный светиться.

-Когда эфирокинет использует свои силы, он зажигает призму, произносит название используемой способности, а затем четко и коротко описывает, что происходит и на кого это влияет. Он может применить на вас заклинание, находясь к вам в упор (не дальше пары шагов). В этот момент эфирокинету верим и отыгрываем то, что он описывает.

-Пока эфирокинет использует силу, он уязвим по общим правилам, но способность срывает в любом случае, если зажжена призма.

Пожалуйста, прежде чем бить или бежать - осознайте эффект способности.

Второй вариант сверхъестественного воздействия - обширные и разнообразные **эффекты**, которые будут поджидать вас в ваших приключениях в заливе рядом с островом (и редко - на самом острове).

Во всех этих случаях там будет игротехник, который вам все опишет.

Третий вариант - проклятия.

Если вы получаете проклятие, вам выдается описание его эффекта и физический маркер в виде фигуры из бусин (пример будет показан на параде), которую необходимо носить на видном месте. Если вы видите на ком-то такую вещь, вы понимаете, что с ним что-то не так.

Способ снятия каждого проклятия уникален. Кто-то о нем знает либо имеет возможность узнать. Поиск рекомендуется начинать с эфирокинетов и ученых.

Воровство

Воровать может любой персонаж. Специальный навык "вор" для этого не требуется, но профессиональные воры имеют больше шансов остаться при этом непоиманными.

Карманная кража моделируется незаметным наклеиванием специального стикера на сумку или одежду жертвы. После этого вор находит любого игротеха и сообщает ему, у кого он ворует, что именно хочет украсть и куда наклеил стикер.

Стикер можно брать на мастерке в неограниченном количестве.

Можно не только обокрасть персонажа, но и подложить ему предмет по той же схеме.

Если жертва обнаруживает на себе стикер до того, как к ней пришел игротех, то кража провалилась. Игротехник сообщит жертве приметы того, кто пытался обокрасть. Профессиональные воры обладают умением сливаться с толпой, и их приметы будут описаны очень размыто.

Например: если обворовать вас пыталась леди без профессии "вор", то при провале она будет описана как "девушка со светлыми волосами в красном плаще", а если это был мастер-вор, то вы узнаете только "кажется, на этом человеке было что-то красное".

Воровать можно только игровые ценности. Оружие не является таковой, это - имущество игрока.