

Игровой процесс

В целом игра, больше напоминает песочницу в рамках заданного сюжета. Игроки не ограничены в своих действиях, практически ничем. Однако любые элементы игрового процесса так или иначе связанные с общим сценарием, будут оформлены в виде Ивентов, с четкими инструкциями (вариантами действий) по тому, что и как можно сделать в тот или иной момент события.

Кроме того, если необходима любая обратная связь, вне ивентов, это осуществляется через обращение к мастеру.

Например, команда корабля высадилась на берег какого-нибудь острова, прежде чем произойдут события, связанные с сюжетом, персонажи могут разбить лагерь, собрать хворост, обустроить место ночлега и прочее. Для всех этих действий, можно прежде всего, воспользоваться описанием местности, где будет указано соответствие между уровнем навыков персонажа и возможным результатом действий.

Но если внезапно, нужно что-то еще, что не указано в описании локации, можно обратиться к мастеру персонально.

Ну например, «...%Персонаж% внезапно захотел выяснить, а нет ли на острове других людей», мастер, кидает возможную сложность для достижения такой цели, и сообщает в художественной форме, что требуется для успешного выполнения.

«%Персонажу% пришла мысль, что Возможно, стоит обратиться к %Другому Персонажу% (разведчик), который поможет, совместными усилиями найти следы людей, что, возможно были недавно на этом острове...»

Для того, чтобы это выглядело более естественным образом, запрос оформляется в художественной форме, а в конце сообщения добавляется **!Мастер**, выделенное зеленым цветом. Также, для удобства, крайне рекомендуется указывать свое местоположение, если оно отлично от большей части группы играющих.

Учтите, что игра подразумевает кооперативное прохождение (почти, без использования бросков, построенное исключительно на *мастерстве* того или иного *навыка и уровня сложности*), соответственно, если ваш персонаж, внезапно, оказался один в ловушке, а поблизости никого из товарищей нет, то ваш персонаж может вообще не выбраться из западни, так как ему не хватит силы, например. Выстраивайте *хорошее отношение* с остальной командой (чтобы о вас не «забывали»), и старайтесь держаться, хотя бы парами, чтобы в любой трудной ситуации выбраться совместными усилиями.

Что же касается Ивентов...

Механика сражений/поединков

В случае эпических сражений на воде и/или на суше, используется упрощенная система боя. То есть у всех «фигурантов» конфликта, есть четко прописанные характеристики, которые будут указаны в вводном сообщении, каждого подобного события. Ходы каждой стороны проходят поочередно.

Бои на море и на суше больше похожи на то что можно наблюдать в различных компьютерных играх, вроде *Героев Магии и Меча*, например. Все участвующие в конфликте персонажи и игровые и неигровые размещаются случайным образом на поле боя. Это целиком и полностью на откуп мастера. Бои проходят в три этапа.

Первый этап это размещение персонажей и генерация поля. Все это генерируется случайным образом с помощью кубиков, которые кидает мастер. Если интересно посмотреть результаты любых бросков мастера, то можно заглянуть в соответствующую комнату на ролзах. Параметры бросков простые: *вертикальные координаты, горизонтальные координаты и бонус/штраф от местности.*

Второй этап инициатива, здесь все просто, если игроки попали в засаду, и не смогли вовремя ее заметить (в мастер посте будет это оговорено отдельно), то начинает противник. Если нападают игроки на кого-либо, и противник не заметил нападение заранее, то начинает команда корабля.

Третий этап непосредственно сам бой. Процесс простой. По очереди, каждый игрок, в художественной форме, описывает свои действие/атаку на определенный объект на поле боя (указывается либо персонаж, либо «координаты» цели). Исходя из написанного, мастер сравнивает параметры нападающего и обороняющегося, и в итогах раунда, сообщает о текущем состоянии дел в *Техническом* спойлере.

Какие действия можно производить во время боя?

Если это бой на море, то в свой ход группа (игроки или противник) может либо произвести маневрирование корабля (разворот, перемещение, или еще что-то), либо указать цель и используемое оружие (пушки, мортиры, мушкеты и прочее). При непосредственной близости, можно начать абордаж (занимает ход целиком), о том, возможно это сделать или нет, будет сообщено в итогах предыдущего раунда.

Если это бой на суше, то в свой ход персонажи (вражеские или игровые) могут либо перемещаться, либо атаковать (используя любой боевой навык). Возможно перемещение и атака, но с наложением штрафа (о чем тоже будет сообщено заранее или в процессе). Имеется ряд дополнительно возможных действия, о которых будет сообщаться заранее и подробно в итогах предыдущего раунда. Актуальное состояние на момент окончания раунда, указано в *Техническом* спойлере мастер-поста.

В случае дуэлей, между отдельно взятыми игроками, либо между игроком и НПС, все же придется немного покидать кубик, чтобы решить «вопрос».

Имеется два варианта дуэлей, либо с использованием огнестрельного оружия, либо ближний бой. В обоих случаях, поочередно кидается кубик [dice = 1d10].

В первом случае, все просто, либо попал (5 - 8), либо нет (1 - 4). Если 9/10, то это «смертельный» исход. Так что прежде чем устраивать «дуэль на пистолетах» подумайте, готовы ли вы потерять своего персонажа.

В случае ближнего боя все чуть сложнее. Если выпадает (1 - 3) это промах. Если выпадает (4 - 6), то противник получает повреждения равные, либо Конституции (силе) атакующего, либо параметрам оружия. Если выпадает (7 - 9), то показатели Конституции и Оружия (в случае его использования) суммируются. При выпавшей 10, противник отправляется в нокаут и теряет все ХП вплоть до 1. То есть, он не умирает, но полностью отключается.

Любая дуэль, по окончании отнимает у персонажей половину (+1) ФП, то есть персонаж устает, со всеми вытекающими (см. механику).

Помимо этого, есть ряд более мирных способов решения спорных вопросов, это различные типично пиратские игры, вроде костей, метания ножей и т.д.

Правила данных развлечений, предложенные ниже, вполне могут быть переработаны, если кто захочет предложить что-то свое или увидит где-то несостыковки.

Итак, ну для начала *кости*:

Изобретать велосипед не буду, и используя уже имеющуюся схему, просто напомним ее:

Формула кубика [dice=5d6]

Броски кубика осуществляются по очереди, можно определить жеребьевкой, либо тот кто предложил, тот ходит первым, ну или по договоренности.

Таблица комбинаций (в порядке возрастания):

1. пара — две кости одинакового достоинства (например, 2, 2)
2. две пары — две кости одного достоинства и две кости другого достоинства (например, 3, 3 и 6, 6)
3. сет — три кости одинакового достоинства (например, 1, 1, 1)
4. малый стрит — последовательность четырёх костей (1, 2, 3, 4 или 2, 3, 4, 5 или 3, 4, 5, 6)
5. большой стрит — последовательность пяти костей (1, 2, 3, 4, 5 или 2, 3, 4, 5, 6)
6. фул хаус — «пара» плюс «сет» (например, 1, 1, 3, 3, 3)
7. каре — четыре кости одинакового достоинства (например, 4,4,4,4)
8. покер — пять костей одинакового достоинства (например, 5, 5, 5, 5, 5)

Упрощенная версия, *Чет/НеЧет*, вплоть до пяти успешных бросков. Процесс: Перед броском %Персонаж% объявляет *Чет/НеЧет*, и бросает кости по той же формуле. Если он угадал, то бросок считается успешным, а игрок получает очко.

Счастливая семерка, бросаются те же 5 *d6 кубики, однако персонаж получает очко, только если в сумме выпадет семерка. Обычно игра длится до 5 очков, но в принципе остается на откуп игрокам, которые могут договориться об иных условиях.

Далее, *метание ножей*. Кубик [dice = 5d10], засчитывается то, что выпадает при броске. Соревнование обычно длится не более пяти раундов (5 кубиков *d10, кидаются либо по очереди либо сразу, на усмотрение игроков). Тот у кого набралось большее количество очков, тот и победил.

Армрестлинг, проходит по следующим правилам. Кидается кубик на 10 [dice = 3d10], далее по результатам (1 - 3) был побежден, (4 - 6) ничья, но при этом теряется количество ФП, равное полученному результату (7 - 9) победа, но ФП также снимается в количестве равном полученному результату. При выпавшей 10, соперник повержен, а победитель даже не вспотел. Всего поединок проходит в три подхода, по результатам которых и определяется победитель.

Ну и конечно же всем известный *Литрбол*, опять же я не стал изобретать велосипед, позаимствовав уже одну из готовых систем:

Кидается кубик [dice = 1d10], выпавшее число является количеством ФП, который снимается у пьющего. Задача в том, чтобы продержаться дольше противника. При понижении ФП до 1, участник поединка вырубается и храпит, наслаждаясь здоровым богатырским сном, но при этом он проигрывает своему сопернику.

Ну и не стоит забывать, что разговор это самый эффективный способ решить какие-либо споры. Однако если вдруг персонажу явно не хватает навыка общения для этого, то можно обратиться за поддержкой к товарищам, тогда навыки суммируются. Но это все я указал на всякий случай (для более интересного отыгрыша), думаю что игроки и сами вполне способны решить все вопросы, если конечно это не РП задумка.

Некоторые дополнительные правила боев/поединков.

Во сне восстановление сил происходит медленнее, но восстанавливаются оба параметра и ХП и ФП. При использовании *пищи* или *лечения*, восстанавливается только ХП, но усталость накапливается. Восстановив 10 единиц жизни за счет *лечения* или *еды*, персонаж теряет при этом 10 ФП. Так что спать, жизненно необходимо.

Использование различных *бодрящих средств*, во время, до, или после боев, восстанавливает ФП, но не восстанавливает ХП. Кроме того, последствия такого поведения, грозит тем что при сильной передозировке (восстановление > 30% ФП), приводит к временному снижению основных параметров, со всеми вытекающими.

Немного общей информации.

Все локации, которые будут использоваться в игре, будут иметь довольно подробную «карту» с координатами и описанием, чтобы игра не впадала в ступор.

Любые действия, которые не указаны в описании к локации, можно обсудить и прояснить в теме Записи/Обсуждении или посредством ЛС с Мастером.

Каждый персонаж будет иметь ссылку (высылается на ЛС) на собственный лист персонажа, с автоматическими расчетами всех параметров.

Всю актуальную информацию на текущий момент, всегда можно увидеть в главном сообщении игровой темы. В том числе, карту текущей локации с описанием и краткие итоги прошедших на ней ивентов. Ну и конечно же общую сюжетную линию.

Бои и другие ивенты, проходят, практически в реалтайме, поэтому крайне рекомендуется присутствовать в этот момент в игре.

Игра будет проходить неспешно, значимые события будут проводиться раз в два-три дня. Но возможно чаще, в зависимости от большей части игроков.