Черный Отряд – Мастерская группа JVM

Меню

Правила

Правила русских клиентов на сервере под версией **ванилы**.

Конкретные нормы

Пусть сказ тот же! Пусть сказ и сорок. Пусть правда и бочка, при бочке и кокошник. Что ни сорока, то кокошник и сказ! Пусть сказ сказывается, пусть бабушка сказывает, пусть сорока сорокой сорокой сорокой, пусть бочка бочкой бочкой бочкой, пусть кокошник кокошником кокошником кокошником.

Сто бо Сто Чудо Чудо!

Ни... ни... ни... ни...

Сорока - сказ!

Пусть сто тысяч! Пусть сказ и сорока. Пусть правда и бочка, при бочке и кокошник. Что ни сорока, то кокошник и сказ! Пусть сказ сказывается, пусть бабушка сказывает, пусть сорока сорокой сорокой сорокой, пусть бочка бочкой бочкой бочкой, пусть кокошник кокошником кокошником кокошником.

Сто тысяч! Сто тысяч! Сто тысяч!

семьи и т. д. Как правило, большинство людей живет так, что тратит на поддержание своего образа жизни большую часть своего дохода (крестьянин получает мало и одевается бедно, имперский чиновник – аристократ получает гораздо больше, но и тратит соответственно больше). Остаток денег человек тратит на какие неожиданные вещи. Именно эти "избыточные" деньги и моделируются на игре.

Деньги

Основной валютой является имперская крона. Все денежные единицы в этом тексте указаны именно в имперских кронах. Кроме того, в некоторых отдаленных империях применяются национальные валюты, которые, как правило, не имеют хождения за пределами этих провинций. Их курс к имперской кроне может варьироваться произвольным образом. Поэтому, если пожелают, могут также вводить в обращение собственные денежные единицы. Однако имперская крона остается универсальным платежным средством даже у них. Также сохранилось некоторое количество монет Эпохи Владычества, которые ценятся весьма высоко.

Зачем нужны деньги

В скобках даны ориентировочные цены в кронах.

- Оформление документов в разнообразных канцеляриях (1–3)
- Лечение ран и болезней (1–3)
- Уплата налогов (актуально купцам, кабатчикам и прочим обладателей доходного дела)
- Взятки (в Империи очень много чрезвычайно нелепых законов – паспортизация, воинская повинность, комендантский час...) (3–8)
- Починка крепостей и осадных машин, пострадавших в результате дикорей или боевых действий (3–8)
- Услуги кабацких и борделей (1–5)
- Услуги почты (Имперской курьерской службы)
- Услуги шпионов/информаторов
- Услуги ремесленника (портного, водоноса и пр.)
- Покупка разнообразных древностей (5–15)
- Слоны опционера (25)

Примерный уровень дохода жителей Империи

(крон в цикл)

Горожане	0–5
Важные горожане	3–10
Солдаты	1–3
Сержанты	3
Лейтенант	4
Капитан/майор	5–6
Полковник	6–12
Генерал	8–15
Чиновники	2–13
Аристократы	5–15

Положение о кабаках

Команды, ведущие кабаки, торгующие за основную игровую валюту (имперские кроны), получают освобождение от оргвзносов для персонала кабака и дополнительное мастерское финансирование, размер которого определяется отдельно и зависит от масштабов кабака. Ориентировочная цифра – около 3000 рублей. Также кабаки заметную часть заработанных ими игровых денег отдают мастерам.

Также хочется отдельно сказать, что данная игра не подразумевает ситуации, когда большая часть полигона питается в кабаках – на полигоне не будет достаточного числа кабаков, чтобы проворчить весь полигон. Мы предлагаем вводить кабаки прежде всего местом, где играют, а не местом, куда ходят есть. В частности, мы не хотели бы видеть в кабаках персонажей, которым по статусу посещение кабаков не положено.

Макроэкономика

Все территории в игре один раз в цикл приносят доход. Доход выдается мастером-посредником управляющему территорией. Если власть в городе не очевидна, город находится в осаде или подвергается штурму, то доход не выдается до появления определенности в этом вопросе.

Доход представляет из себя макроэкономические ресурсы (чипы) – условные сельскохозяйственные товары. На чипах макроресурсов указывается территория, на которой они произведены, и цикл, когда они были произведены.

Количество макроресурсов, вырабатываемое территорией, разное для разных территорий. У богатых сельскохозяйственных районов, таких как, например, Вехо, это порядка 5–7, у горных крепостей (Мейстрик) – 2–3.

Макроресурсы портятся со временем. Если чип макроресурса не был использован в том цикле, в котором он был произведен, или в следующем – он уничтожается (становится недействительным).

Конвертирование макроресурсов

Реализация сельхозтоваров (конвертирование макроресурсов в деньги) осуществляется управляющим территорией по следующим правилам:

Один раз в цикл управляющий может конвертировать в деньги 1 макроресурс местного происхождения.

Кроме того, можно конвертировать еще некоторое количество (6–10 для больших городов, существенно меньше для крепостей) макроресурсов, но в течение одного цикла в одном поселении может быть обнаружено не более одного макроресурса с каждой территории. Один макроресурс конвертируется таком образом в 50 крон.

Обратное конвертирование денег в макроэкономические ресурсы может быть осуществлено управляющим территорией у мастера-посредника данного региона по фиксированному курсу в 55 крон (без ограничения на общее количество).

Использование макроресурсов

Макроресурсы могут быть использованы следующими способами:

- отданы в качестве налогов
- использованы для создания и поддержания армий
- использованы для проведения масштабных строительных или восстановительных работ (восстановление "разрушенных" крепостей)
- **конвертированы** в макроэкономические деньги.

Чип макроресурса может быть использован только в том городе, где он в этот момент находится.

Для перехода чип макроресурса должен быть нагружен на объемный предмет (например, полено или мешок с травой) и может переноситься не менее чем двумя людьми. Носить чипы макроресурсов в одиночку и особенно в карманах категорически запрещается. Помните, что чип макроресурса моделирует собой фургон или телегу, нагруженную сельскохозяйственной продукцией. Макроресурсы могут транспортироваться только по дорогам.

Создание армии стоит 2 макроресурса + 1 крона за каждых двух человек личного состава (округлим вниз). Поддержание армии в течении 1 цикла стоит 1 макроресурс независимо от размеров армии. Создание и поддержание ополчения стоит 25 крон независимо от размеров ополчения.

Изменение дохода

На доход с территорий влияют следующие факторы:

- Доход уменьшается (как правило, на 2–4 единицы) вследствие дикорей (сжигания амбаров).
- Если поселение находится в осаде более 1 часа, то его доход в следующем цикле начинает существенно уменьшаться (вплоть до нуля).
- В случае высокого уровня или повышения лояльности населения в власти доход может возрасти на 1-2 единицы.
- В случае вырезания большей части населения города сторона, устроившая резню, не обнаружит с него дохода в течении последующих 2 циклов (выжившее население отдает все продукты виртуальным партизанам)

Также отметим, что и Империя, и тем более повстанцы, кроме сбора налогов с территорий имеют дополнительные источники финансирования.

Магия

В игровом мире магия достаточно распространена. Маг, особенно маг умелый, являет собой вопиющее власти, силы и могущества. Можно смело сказать, что магии в данном мире подавстно все. Конечно, маги бывают разные, но сперва речь пойдет о магах, которые уничтожили магией армии и города, а не о мелких колдунах типа Гоблина или Одинокаого. На нашей игре к таким магам относятся маги Круга Восемнадцати и Вятные.

Их магия на игре условно делится на две части – применяемая сразу на осадаемой город и применяемая на небольшие группы людей или вообще на одного человека. Поскольку магия весьма могущественна, и это всем известно – то нападать на мага или на армию с магом без собственной магической поддержки считается самоубийством. Отряд, которому отдали приказ атаковать армию с магом, но не дали мага в поддержку, по сути, получил приказ с нашной лесть на тахан. Правильным поведением в таком случае будет или дезертировать, или не дойти до вражеской армии, или дойти, но быстро отступить и т. п. Лесть в бой – дело опасное, и это понимают практически все.

Магический поединок перед сражением

Первый тип магии используется следующим образом – после объявления **сражения**, но перед тем, как начнется непосредственно бой, пока воины экипируются, строятся и т. п., у магов с обеих сторон происходит магическая дуэль. Маги стараются поразить войска противника и, соответственно, защитить свои войска от атак вражеских магов.

С каждой стороны магов может быть любое количество. Маг может сначала участвовать в поединке, а потом в самом сражении, если хочет. Чем магов больше и чем они сильнее – тем, соответственно, будет сильнее их атака и защита. Если кто-то пытается совершать особобые вещи – он оказывается уязвтлокенным заклинанием (смертельное ранение). Использовать это заклинание маг может только на самого себя. Маг, находясь под действием данного заклинания, не может сам вступать в бой, может пользоваться только магией. Если маг вступает в бой (бьет кого-то оружием или использует стрелковое оружие), заклинание разрушается.

Огненный шар. Моделируется петардой в мешочке с мукой (тальком), который можно кидать. На него попала мука после разрыва петарды, с того списькается 4 хита.

Маленькая молния. После произнесения магической формулы маг кидает небольшой предмет (шишка, маленький камешек, теннисный мячик и т. п.), с приявшанной синей лентой в жертву – при попадании с жертвы спискается 2 хита. Щит и прочие предметы в руках от молнии не защищают (отбивать нельзя, можно только уворачиваться, успешное отбивание равносильно попаданию). Вместо кидания предмета маг может дотронуться до жертвы или предметов у нее в руках (щит, копье, меч и т. п.) с тем же эффектом.

Молния. Маг кидает небольшой предмет (шишка, маленький камешек, теннисный мячик и т. п.), с приявшанной белой лентой в жертву – при попадании с жертвы спискается 8 хитов. Щит и прочие предметы в руках от молнии не защищают (отбивать нельзя, можно только уворачиваться, успешное отбивание равносильно попаданию). Вместо кидания предмета маг может дотронуться до жертвы или предметов у нее в руках (щит, копье, меч и т. п.) с тем же эффектом.

Защитный знак. Маг может наложить это заклинание только на самого себя. Первая успешная атака нестреловым оружием (мечом, копьем) приводит к тому, что в атакующего попадает маленькая молния, снимая с него 3 хита. Но от самой атаки это заклинание не защищает.

Управление хмором. Это заклинание позволяет использовать летающий хомер.

Магическая стрела. Маг зачарованает обычную стрелу, которая после этого может поражать других магов, защищенных заклинанием *Неуязвимость для оружия*, его самого в том числе. Такая стрела, выпущенная из лука/арбалета, снимает 4 хита. Но стрела должна быть помечена яркой красной лентой. Время действия этого заклинания ограничено. Маг на стреле создает после выстрела, независимо от его успешности (попал/не попал). Если вы нашли стрелу с красной лентой – соритте ленту, дабы не вводить других игроков в заблуждение.

Магическое оружие. Маг зачарованает свое оружие, после чего оно снимает 3 хита. На оружие должна быть повязана яркая красная лента.

Внушение (в бою не применяется): Маг может заставить человека испытать любое опущение или эмоцию – страх, радость, отчаяние, ужас, боль и т. п.

Этот список, очевидно, не полон. Общий принцип в случае магии тот такой – **верьте** магам на слово. Мы достаточно честно отбираем людей на роли магов Круга и Вятных. Читеров и обманщиков там нет, если они вам что-то говорят, значит, скорее всего, так оно и есть, все по правилам. **Если вам показалось, что вас сделал что-то не так, что таким же магом быть, что это не маг и т. п. – то свяжала докрайте событие до конца, до официальной вдуэ, поверим магу – а уже потом подойдите к мастеру и спросите его, мог ли такой-то сделать так-то.** Не устраивайте разборок посередине игрового действия, даже если вам кажется, что маг не прав.

Официальная информация

Игра будет проводиться **7–10 июля 2005 года** (с четверга по воскресенье) на подмосковном полигоне Хотьково-дальнее.

Заезд на полигон – в среду (6-го июля) вечером и в четверг **рано** утром, начало игры – в четверг днем, конец игры – в ночь с субботы на воскресенье или утром воскресенья.

Предполагаемое количество игроков – **500 человек**.

Сумма игрового взноса – **200 рублей**. Скидки будут возможны, но только по согласованию с мастерами **не менее чем** за месяц до игры.

На игре организуется добровольное **страхование** от несчастных случаев. Стоимость страховки на одного игрока – **60 рублей**. Мы рекомендуем страховаться всем игрокам, в особенности иногородним. Подробности по страхованию – **здесь**.

По мере подготовки новых материалов по игре они будут появляться на сайте игры, на форуме и в рассылках.

Положение о заявках

На игру допускаются игроки, подавшие заявки и получившие на них положительный ответ от мастеров.

Возможны как командные, так и индивидуальные заявки. Даже если вы заявляетесь в составе команды, индивидуальную заявку все равно стоит подать в следующих случаях:
– Вы являетесь капитаном команды.
– Вы претендуете на какого-нибудь особенного персонажа.
– Вы хотите интересную личную вводную или какие-нибудь сюжетные завязки.

Перед подачей заявки пожалуйста прочитайте полностью эти **правила**.

Так как на данной игре подразумевается глубокая проработка персонажей с учетом особенностей игрового мира, то самочинство, что заявляться надо заранее.

Для подачи заявки необходимо заполнить предлагаемую **анкету** и отправить ее мастерам (на адрес **jmm@mm.ru**) **до 1 мая**.

Заявка на игру считается принятой после выдачи и иного утверждения роли мастерами.

Подавая заявку на Вятного или другого мага, пожалуйста, старайтесь сразу приводить запасной вариант, поскольку маги на игре два десятка, а заявок на них очень и очень много.

Мастерская группа оставляет за собой право отклонить любую заявку без объяснения причин.

Также мы будем рады любым вашим предложениям, вопросам и пожеланиям касательно игры и вашей роли в ней. Если вы хотите быть игротехником или полигонщиком, мы также будем вам рады.

Команды

Условные обозначения:
+ роль занята / команда набрана
* команда набрана частично, заявки принимаются
– роль свободна / команда не набрана, принимаются командные и индивидуальные заявки

Сиенск будет обновляться по мере поступления заявок.

Чары
+ Госпожа и Вятные
+ Высшие имперские чиновники
+ Гвардия Госпожи (8–10 игроков)
* Секретарь, прислуга

Ошал
* **Всего 80–110 игроков**
+ Бургомистр
+ Магистрат
  + Суд
  + Городская стража (3–6 игроков)
+ Имперский гарнизон (10–20 игроков)
+ Имперская военная академия
  + Ректор, преподаватели, курсанты
* Аристократы и Высший свет
+ Сады Ошала
+ Кабаки, бордели, игорные дома, притоны
+ Ремесленники, торговцы, нищие и прочие горожане
+ Повстанческая ячейка, воры, убийцы, контрабандисты и прочие криминальные элементы

Лорды
* **Всего 50–70 игроков**
+ Барон Дерек фон Штольберг, правящий лорд
+ Его семейство, чада, домочадцы и слуги
+ Имперский гарнизон (10-25 игроков)
  + Полковник Зуд
– Имперские чиновники
– Кабаки, бордели, игорные дома, притоны
+ Ремесленники, торговцы, нищие и прочие горожане
– Повстанческая ячейка, воры, убийцы и прочие криминальные элементы
– Имперская медицинская академия

Весло
* **Всего 70–90 игроков**
+ Бургомистр
+ Магистрат
  + Суд
+ Имперский гарнизон (10–20 игроков)
– Имперские чиновники
+ Вечная стража Кургана (5–10 игроков)
+ Кабаки, бордели, игорные дома, притоны
+ Ремесленники, торговцы, нищие и прочие горожане
+ Повстанческая ячейка, воры, убийцы и прочие криминальные элементы

Вел
+ Барон Дункан Хаут, правящий лорд
+ Имперский гарнизон

Мейстрикт
+ Имперский гарнизон
  + Лорд Джаленна

Череп
+ Имперский гарнизон

Повстанцы
+ Маги Круга Восемнадцати
+ Армия Загробного
+ Армия Шепот
+ Армия Твердеца
+ Прочие мелкие отряды и банды

Анкета для подачи заявок

1. Фамилия, имя, отчество.

2. Имя, под которым вас известны в тусовке (если есть).

3. Год рождения.

4. Место жительства (город).

5. Способы связи. Если с Вами можно связаться несколькими способами, укажите их, это повысит вероятность того, что в нужный момент мы сможем с Вами связаться. В качестве основного способа связи мы очень рекомендуем использовать электронную почту (e-mail).

6. Хронические заболевания, противопоказания, аллергии.

7. Перечислите, пожалуйста, наиболее запомнившиеся Вам игры и сыгранные Вами роли (в последние три года).

8. Относитесь ли Вы к какому-либо ролевому либо историческому клубу или команде? Какому?

9. Чего Вы хотите от этой игры и что надеетесь получить?

10. Какова вероятность Вашего появления на игре?

11. Ваши пожелания относительно персонажа.

Анкета для командной заявки

1. Название команды или клуба (если есть).

2. Город, где "базируется" команда.

3. Контактное лицо (капитан).

4. Предполагаемая численность команды на игре (от и до).

5. Информация о членах команды (по возможности заполнить на каждого из членов команды):

  5.1. Фамилия, имя, отчество.

  5.2. Имя, под которым известен в тусовке (если есть).

  5.3. Год рождения.

  5.4. Хронические заболевания, противопоказания, аллергии.