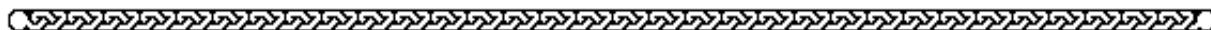


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Путь на Запад

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Демография, евгеника](#)[Экономика](#)[Наука](#)[Мастерские правила](#)

Блок: Общие правила, разное



Игра проходила 24-27 июля 2000 года на полигоне неподалеку от г. Обнинска.

Введение

Предисловие мастеров

Игра создана по мотивам книг Дж. Ф. Купера, а также всевозможных фильмов, историй, легенд, связанных с первыми годами колонизации англичанами и французами северной Америки. Однако она не является ни реконструкцией того времени, ни точным восстановлением книг Купера. Мы лишь попытались создать мир, соответствующий духу того времени.

Основные принципы игры

Игра ради игры и ничего кроме игры

Полное, развёрнутое построение мира, т.е. той игровой реальности, в которой вам предстоит жить.

Мы уверены, что мастер не должен непосредственно влиять на игрока каким-либо образом, а лишь следить за ходом игры и помогать игроку играть.

Каждый игрок должен досконально изучить и понять игровой мир, чтобы осознать все его законы и особенности, до конца проработать собственную роль, чтобы гармонично влиться в этот мир, понять и оценить все свои возможности, которые вы сможете в нём реализовать.

Игра строиться на основе личной игры человека, а не внутрикомандных отношений, но есть возможность заявить некоторые команды (они будут отмечены в списке ролей).

Мирописание

Год 17** какой-то (не очень важно какой конкретно). Совсем недавно закончились

строительства городов Квебек и Бостон. Уменьшилось количество ожесточённых стычек между французами, англичанами и индейцами. Однако война за колонии идёт полным ходом, и ни один из королей не желает уступать первенство в обладании богатейшими ресурсами нового света. Война за колонии была официально объявлена королями Англии и Франции на территории Америки и морских просторах. В эту колониальную войну так же были вовлечены некоторые племена коренных жителей Америки.

Наместниками, представителями и исполнителями королевской воли в колониях Нового света являлись губернаторы. В их руках сосредоточена власть над колонией, и никто, кроме самого короля, не может лишить их поста. Они олицетворяют королевский суд, исполнительную и законодательную власть колонии. Губернатор содержит штат рабочих, нанимает специалистов и отвечает за содержание и обеспечение королевской армии, при этом он является верховным главнокомандующим армий колонии. Одна из основных обязанностей губернатора - вовремя и в полной мере удовлетворять потребности Старого света в колониальных товарах, таких как золото, табак пушнина и т. п. Эти товары добываются жителями колоний, потом скупаются у них государственными скупщиками.

Никто не обещал лёгкой жизни в Америке. Люди, приезжавшие туда, бежали от нищеты и голода в Европе. Новый свет сулил богатства и свободу - непаханные земли, нетронутые леса, стоило только протянуть руки... Путь на запад стал для многих шансом заново начать жизнь.

Индейцы

Понятно, что большая часть народа едет играть индейцев. “Настоящему индейцу всегда везде ништяк”. Ништяк на игре будет – такой гриб глюкогенный. А как это, играть индейцев? Ну, как же, томагавк в зубы и с боевым кличем... Вот это можно, но не стоит злоупотреблять. Индейцы на игре видятся нам как... индейцы. С их отношением к окружающему миру, с ролью духов в этом мире, с их обрядами и образом жизни.

Те, кто уже давно все понял, могут дальше не читать. Все выше сказанное – красивые слова. Вот проза жизни, или наш хит-парад “десять качеств настоящих индейцев”:

1. Индейцы невозмутимы (иногда из-за этого они проигрывали битвы – надо было показать врагу свою невозмутимость. :)) и немногословны. Болтовня – удел скво. Но и скво разные бывают.
2. Индейцы не видят в устройстве мира ничего сложного и несправедливого.
3. Индейцы верят в сны и не удивляются общению с духами. Это не значит, что они запросто болтают с глюками :))
4. Индейцы приветствуют друг друга, подняв открытую ладонь. В особых случаях – прикладывают ладонь к сердцу (своему !!!! ;)). (Однако вспомним, что нашему традиционному рукопожатию научили когда-то европейцев именно индейцы).
5. На тропе войны и охоты (читай – на марше) индейцы идут след в след.
6. Индейцы чтут и уважают старших, так же, как и любое живое существо. Даже убив оленя ради шкуры и мяса, они попросят у его духа (дух есть во всем и во всех, причем дух, равный человеческому) прощения. Вообще многое в этом мире у них вызывает восхищение (олень – скоростью и грацией, медведь – силой и мудростью, рыба – ловкостью и изворотливостью, и так далее).
7. Имя индейца – нарицательное. Просьба озаботиться заранее.
8. Индейцы курят трубку мира (при том, это обряд, а не простое удовлетворение собственных потребностей).
9. **Нож – символ мужчины, который дается индейцу при обряде инициации (посвящение в мужчины). Индеец без ножа – это, простите...**

10. Индейцы уважают хороших воинов, даже врагов.

Мир. (Восприятие оного индейцами)

Мир описан в мифах и легендах. Миф и есть реальность, т.е. все в мире так же реально, как и все, что видит, слышит и может потрогать человек. В легендах содержатся ответы на все вопросы, надо только их найти. (Что делать, как себя вести в такой ситуации...)

Этот мир существует очень давно. Все в нем взаимосвязанно, все имеет свою душу. В целом он состоит из духов и их материальных оболочек. Люди, животные, деревья, травы, цветы, камни -- все живое, во всем есть душа. Если тебе нужна древесина, то подойди к дереву, попроси у него то, что тебе нужно, только потом бери. Убил оленя -- проси прощения у его духа. Иначе он обидится и будет мстить. Не принято просить прощения у врагов или у тех, кто сам на тебя напал.

Роль людей в мире.

Люди -- дети природы, они ищут покровительства более сильных существ. Мониту -- дух, который не живет в этом мире, а лишь изредка в нем появляется. Покровитель воинов, охотников, земледельцев и вообще людей в целом.

Кроме того, у каждого племени есть свой тотем-покровитель. От него и появилось племя.

Еще у каждого индейца есть свой собственный покровитель, который выражен в его имени. При рождении ребенок получает имя (неполное). Когда он взрослеет, то проводится обряд поиска покровителя и, соответственно, получения полного имени. Например: при рождении мальчика называли Умкас, затем его покровителем стала лягушка. Полное имя его Умкас -- зеленая лягушка. Или Умкас -- хитрая лягушка. Зависит от того, в каком виде или свойстве предстал перед ним покровитель во время обряда.

Все духи (и личные покровители в том числе) независимы друг от друга и от людей (т.е. они свободны). Люди тоже свободны. Если человеку не нравится его племя, то он может перейти в другое. Но покровителей надо ставить в известность. Это осуществляется посредством обрядов изгнания или ухода из племени (не обязателен) и принятия в племя (а уж без этого никак). У человека, перешедшего в другое племя остается его личный покровитель и Мониту. Если человека изгнали из племени, то тотем этого племени отворачивается от него (в смысле человека).

Устройство племени.

Влияние сосредоточенно в руках **вождей** -- старейшины племени и военного вождя (если он есть). Старейшина решает все споры и конфликты в племени, военный вождь ведет воинов в бой (что-то вроде главнокомандующего).

Следующий после них человек в племени -- **хранитель(ница) легенд**. Он(а) воспитывает детей, рассказывает всем желающим о мире. К сказителю можно прийти за советом. Особенность этого персонажа в том, что влияние его не личное, как у вождей, а посредством знаний о мире, т.е. легенд и мифов.

Шаман и его последователи (если есть). Представьте себе увлеченного своим делом ученого-медика, который постоянно что-то ищет и открывает. Если вы к нему придете, он вас вылечит, но это не основное его занятие. Шаман похож на этого ученого. Он постоянно что-то пробует, исследует. Не в том смысле, что проводит эксперименты. Он встал на путь тотемов, и тотемы учат его. Шаман спрашивает -- тотем отвечает. У шамана есть возможность общаться с любыми духами по отдельности и со всеми сразу. Поэтому он проводит обряды приема в племя, изгнания, свадьбы, погребения и т.д.

Совет племени.

Допустим перед племенем возникла большая проблема, которая требует серьезного подхода из-за своей важности. В этом случае собирается совет племени (все взрослые индейцы).

Старейшина формирует проблему, затем, не перебивая друг друга высказываются, если есть что сказать:

- 1) военный вождь
- 2) круг сильнейших
- 3) воины
- 4) все остальные

Шаман говорит, если его спросят. Хранитель легенд говорит, когда захочет, но высказывает не свое мнение, а легенды. После обсуждения старейшина говорит свою точку зрения и принимает решение (желательно в интересах племени). Военный вождь может не согласиться.

Символика.

Есть символы принадлежности, а есть символы общего значения. Символы принадлежности:

- 1) перья, одежда, прическа, как символ принадлежности к племени.
- 2) перья (определенные), как символ положения человека в племени.

Символика общего значения используются в письменности и при проведении обрядов.

Например, когда человека хоронят, то сверху насыпают кучку камней, чтобы его тело никто не тревожил, т.к. камень прочен и неизменен, и его дух будет надежно защищать тело умершего.

Блок: Сопутствующие материалы



Медицинские журналы, приходящие из Европы.

В Париже открылась Хирургическая Академия

(по материалам Медицинского Журнала Парижской Академии Наук)

Год 17** от Рождества Христова. В Париже открыта Хирургическая Академия. В прошлом году цеховые мастера гильдии хирургов выступили с проектом учебного заведения по обучению “науке хирургии”. Просвещенная общественность довольно холодно отнеслась к подобной инициативе, склоняясь отнести хирургию скорее к области ремесел. Однако проект встретил одобрение со стороны Его Величества, а так же министра наук, ректора Парижского Университета и Городской Управы Парижа. И вот, год спустя, при поддержке со стороны Королевского Казначейства произошло торжественное открытие Хирургической Академии, что отныне располагается в здании старой ратуши. Подобный пример являет первый в Европе образец признания заслуг хирургии в качестве научной дисциплины и позволяет возлагать надежды на скорейшее перенятие опыта такого рода повсеместно. Среди хирургов царят оживленные и бодрые настроения, многие усматривают в открытии Академии главнейший шаг к пересмотру старинного вопроса о главенстве хирургии и терапии в медицине. Декан медицинского факультета Сорбонны, впрочем, позволяет себе сомневаться, что звание хирурга когда-либо сможет быть хотя бы созвучно по значимости почетному званию лекаря. В самом деле, вообразите себе только своего личного врача и цирюльника на углу с одинаковыми годовыми доходами! Немыслимо! Так что стоит поостеречься от

излишнего оптимизма.

Контагия – из дневников Джироламо Фракасторо

Джироламо Фракасторо (birth 1478 mort 1553 A.D.) помимо выдающихся успехов в фармацевтике оставил после себя учение о контагии – животном размножающемся начале всех болезней. Спустя почти двести лет со дня смерти ученого мы по-прежнему не можем с уверенностью подтвердить или опровергнуть эту интереснейшую теорию. Основные противоречия по данному вопросу, конечно, происходят со служителями церкви. И хотя любой добрый христианин напомним себе, что болезни суть следствия греховной природы человеческой, по поводу механизма заболеваний встречаются разночтения. Большинство людей светских склонны обвинять некое животное начало, в Священном Писании же недвусмысленно указывается начало духовное. Нетрудно от подобного противоречия прийти к синтезу мнений и обрести источник болезней в виде одушевленного начала. Нам думается, аудитория без труда узнает имя этого начала. Не будем, впрочем, приводить его здесь. Надо заметить, что и сам основатель учения о контагии не исключал подобного происхождения недугов. Мы же постараемся привести несколько pro et contra в адрес этой теории, причем, скорее pro, так как большинству редакции она симпатизирует:

- во-первых, способность болезней к распространению хорошо соотносится со способностью животных размножаться
- во-вторых, хорошо известны примеры очевидных животных обитателей в организме человека и доставляющих неприятные и болезненные ощущения (воздержимся приводить здесь примеры из чувства деликатности)
- так же известна нетерпимость болезнетворных начал к условиям нетерпимым живыми существами. - Вспомним чуму 1661 года – как действительно оказалось сожжение трупов возразить здесь можно, пожалуй, лишь загадкой окончания эпидемий...

Парижская Академия Хирургии приравнена к медицинскому факультету

(по материалам Медицинского Журнала Парижской Академии Наук)

“...Итак, свершилось. После множества скандальных выступлений господ лекарей, требующих вернуть хирургию обратно в лавки, фортуна окончательно отвернулась от них. Отныне “мясницкое ремесло” станет почетной и уважаемой профессией. Что ж, этого следовало ожидать. Впрочем не все образованные врачи досадуют - в армейской практике давным-давно не вызывало удивлений совместительство навыков лекаря и хирурга, причем не без пользы для дела. Примеру Парижа намерен последовать Лейденский университет, одно из старейших заведений среди преподающих клинические дисциплины.”

От себя добавим, что инициатива французов подвигла и Английское Королевское Общество на создание хирургического отделения на основе Анатомического театра. Открытие ожидается со дня на день.

Об основах живой материи – А. Ван Левенгук

Малоизвестный голландский ученый Антони Ван Левенгук недавно издал монографию под интригующим названием “Об основах живой материи”, в которой он подробно описывает, как с помощью усовершенствованного им увеличительного устройства Роберта Гука ему удалось наблюдать мельчайшие подвижные и неподвижные составляющие живой материи. Применяя совершенную технику шлифования линз, наш коллега добился видимого укрупнения мелких предметов более чем в 250 раз. По сравнению с этим, данные представленные самим Гуком в его “Микрографии” кажутся более чем скромными – что-то около 30 раз. Книга Левенгука сопровождается

понятными иллюстрациями наблюдений, кроме того, на ее страницах автор рассуждает о связи открытого им внутреннего строения с Божественным планом мироздания. Подобные смелые философствования едва не стоили смельчаку жизни – хотя книга печаталась в Амстердаме, Левенгук во время ее выхода проживал в Испании, куда уехал от долгов. К ответу инквизиции его не удалось привлечь благодаря заботам проникательных друзей, сопроводивших его тайно обратно в Голландию. Что касается “Основ...”, то книгу сейчас оживленно обсуждают в научных кругах Европы. Сам же Левенгук, замечательный врач, видит в своих открытиях, прежде всего ключ к пониманию механизма болезней, а значит и новые способы борьбы с ними

Относительно отторжения кровью грязи

Фредерик Рюйш, хирург немецкой клиники, поспешил оповестить медицинские сообщества Европы о результатах своих наблюдений и практики. Он обратил внимание, что в одном из акушерских отделений смертность значительно превышает сравнительную в соседнем. Только сопоставьте – тогда, как в соседнем каждые 20 роды заканчивались смертью роженицы, в привлечшем внимание хирурга отделении каждая пятая мать оставляла мужа вдовцом. Укрепившись в мысли отыскать причину, врач тщательно следил за работой палаты и отметил, что именно здесь проходят практику школяры Университета. Опрятность молодых людей оставляла желать лучшего, многие направлялись в акушерскую прямиком из анатомички, да вы и сами, вероятно, не раз наблюдали студентов с руками и одеждой, покрытыми уличной грязью. Сопоставив факты, доблестный хирург настоял на ряде мер, как-то: введение обязательной смены одежды и обуви, чистые фартуки (которые злые языки тут же окрестили “мясницкими”) и мытье рук. Количество несчастий сразу же сократилось, причем даже в “благополучных отделениях”. Подобный успех Фредерик Рюйш связывает с тем, что кровь не может до конца отторгнуть грязь и портится. В условиях же чистоты этого не происходит.

Итальянская мода – percussio

Мишенью всеобщих острот в Италии стал Леопольд Ауэнбруггер и его последователи. В ходе обследования они взяли за правило обстукивать тремя пальцами, собранными в щепотку грудную клетку пациента, при этом прилагая ухо к груди больного. Мало того, что эта процедура сама по себе болезненна и комична, она еще во многом напоминает обряд изгнания злых духов какого-нибудь дикарского племени. Практика чудака-доктора и его учеников испытывает значительный отток клиентов.

Термометр и медицина

Казалось бы, какая здесь связь? Но вот доктор Герман Бурхаве, очевидно, не задается таким вопросом. Сравнительно давно в своей практике он неоднократно пытался использовать спиртовой термометр Фаренгейта, т.к. придает большое значение точному определению температуры. И то и другое вызывало насмешки его коллег. Представьте себе лежащего больного, обхватившего пятифутовую стеклянную трубу! Однако с появлением ртутного термометра Цельсия положение грозит измениться. Но и тут доктор Бурхаве, большой оригинал, не мог не доставить повода смеяться над собой. Вообразите, он не нашел ничего лучшего, как помещать термометр для измерения в [цензура] пациента!

Переливание крови

По поводу значительного влияния состояния крови на здоровье человека сомнений не возникает ни у кого. Несколько студентов-медиков одного уважаемого учебного

заведения обнаружили в архиве упоминания об имевшем место в 1638 переливании крови. Тогда источником крови послужил молодой ягненок. Теперь молодые люди решились провести опыт, взяв в качестве донора человека. Очень запущенный случай лихорадки от раны был ими удачно исцелен после двукратного переливания крови от одного из них, человека довольно крупного телосложения. Воодушевленные, студенты удачно повторили эксперимент на пациенте с гангреней, которому грозила ампутация. Опытами заинтересовалась профессура. Идет подготовка к углубленным исследованиям.

Свойства мышечных волокон

Профессор Альбрехт Галлер при помощи ряда опытов показал три, казалось бы, очевидные свойства мышечных волокон: упругость, сократимость, раздражимость. Практическое применение этим сведениям пока указать сложно, но сам профессор мечтает при помощи этих свойств исцелять параличи.

Чихотка – phthisis (греч.)

В Швейцарии открылась клиника для больных чихоткой. Надежды свои доктора возлагают не столько на свое искусство, сколько на свойства горного воздуха, как полагают, целебного. По словам Доминика Жан Ларрея, директора, главная проблема здесь, это своевременное определение болезни, когда дело не зашло еще слишком далеко. Как утверждают врачи, характерным признаком чихотки, в отличии, скажем, от простуды, является скопление жидкости в легких.

Животное электричество

Луиджи Гальвани, проводя серию опытов на лягушках, столкнулся с изумительным явлением – при условии искр электричества неподалеку, у мертвой лягушки начинают двигаться лапки. Более того, двигаются даже отрезанные лапки! Конечно, этим движениям далеко до живых, скорее это напоминает конвульсии, но тем не менее! В последствии, подключая электрические проволоочки непосредственно к лапкам, Гальвани, по его словам, добился полного сокращения и полного распрямления мышц. Еще немного, и можно заставить мертвую лягушку ходить! Гальвани твердо намерен перейти к опытам с парализованными людьми. Однако в связи всех этих экспериментов местные жители закрепили за ученым репутацию чернокнижника. Ходят нелепые слухи, что он собирается поднимать мертвецов из могил.

Новое слово в хирургии – обезболивающие

Все большую популярность в Европе получают операции с применением обезболивающих средств. Помимо гуманных соображений (страдания больного значительно уменьшаются) здесь кроется и практический интерес – хирургу удобнее работать, нет необходимости в ассистентах или привязывании пациента. Самое распространенное на сегодняшний день обезболивающее средство – эфир. Вдыхая его некоторое время, человек засыпает сном, во время которого совершенно ничего не чувствует. Некоторые врачи в своей частной практике используют спирт, который, как выяснилось, тоже хорошо помогает. Удивительно только, что человек знал это вещество столько времени, а о подобных полезных свойствах догадался только сейчас.

Печальные новости

Эксперимент по переливанию крови не удался. Сообщается, что из 10 подопытных человек 8 скончались со значительным ухудшением состояния. Ученые признают, что знаний о роли и устройстве крови недостаточно для подобных опытов.

Инокулирование – победа над оспой

Английский врач Эдвард Дженнер заметил, что у крестьянок, доивших коров больных коровьей оспой, на руках образуются пустулы, похожие на пустулы обычной оспы. Однако эти пустулы совершенно безобидно проходят через несколько дней, после чего доярки оспой не болеют. 14 мая 17** года Дженнер привил восьмилетнему мальчику Джеймсу Фипсу содержимое пустулы с руки крестьянки Сары Нельмс. Полтора месяца спустя он произвел прививку натуральной оспы. Мальчик не заболел. Не заболел он и при повторной попытке через 5 месяцев. Эксперимент был повторен 23 раза, после чего пришла окончательная уверенность в действенности метода инокулирования. Подготовлен приказ о введении обязательной инокуляции в английском флоте.

Стетоскоп

Рене Теофил Гиацинт Лаэннек, известный терапевт, сконструировал остроумный прибор, первоначально предназначенный для определения жидкости в легких, но оказавшийся пригодным в последствии и для многих других применений. По собственному признанию, на изобретение врача натолкнул случай. Лаэннеку необходимо было прослушать пациентку на предмет туберкулеза, но та была особой столь дородной, что при всем желании он не смог бы прислонить ухо к ее грудной клетке. Тогда терапевт взял несколько листов бумаги, оказавшихся по случаю, и свернул их трубочкой. Импровизированный прибор оказался столь хорош, что со слов автора: “я почувствовал, будто голова моя находится внутри ее грудной клетки, настолько хорошо было слышно”. Что же представляет собой стетоскоп, которым изобретатель пользуется сейчас? Это всего лишь металлическая трубка, оборудованная слуховым раструбом для смягчения и лучшей слышимости.

Блок: Боевка



Боёвка

Наставления по воинскому делу.

I. Оружие.

1. Холодное оружие

а) клинковое 1. Нож. Общая длина – не менее 20см, не более 40 см.

2. Сабля, палаш. Длина клинка не более 0,85 м. Оружие одностороннее, т.е. нанесенный удар не заточенной стороной вреда не наносит. Изгиб сабли должен начинаться не менее чем в 30 – 45 см от острия. Сабли и палаши из лыжных палок и подобные им на игру не допускаются.

3. Шпага (не рапира). Оружие офицеров и дворян. Обоюдоострое, длина клинка не более 1м, не менее 80 см.

4. Рапира. Пруты и подобное, но с обязательным условием высококачественного исполнения. Обязательно смягчение острия. Общая длина 0,9 – 1,2 м. Рапира – оружие чисто колющее, т.е. удар засчитывается только тот, что является уколom и ни чем, кроме укола.

б) древковое 1. Копье (оружие индейцев). Длина – не более роста владельца + вытянутая рука. Конечно, смягчение (чем мягче, тем лучше).

2. Томагавк (боевой топор индейцев). Длина рукояти – 40–70 см, ширина топора – 10-15 см. Исполнение топора возможно только из толстой, не слишком твердой резины или подобных материалов.
3. Топор – оружие и рабочий инструмент дровосеков (единственные люди, которые могут работать топором, как оружием). Длина топорика – 65-80 см, не более чем по пояс владельца. Может быть как односторонним, так и двусторонним.
4. Боевая дубина (палица) – оружие индейцев – палка (ровная, без сучков) со смягчением ударной части. Удар засчитывается только смягчением.

в) метательное 1. Лук – оружие индейцев – натяжение не более 15 кг. Обязательно смягчение и оперение стрел, длина натянутой тетивы – не менее 80 см.

2. Метательное копье – дротик, по сути. Длина – от 90 см до 1,5 м. Метается только копейным хватом.

3. Метательный нож – нож, сделанный полностью из мягких материалов, не содержащий ни внутри, ни снаружи проволоки, металлических пластин и т.п. Попадание в поражаемую зону засчитывается как удар, не зависимо от того, какой стороной попало.

2) Огнестрельное

1. Пистолет. Сарбакановый пистолет, длина трубки – не менее 35, не более 50 см. Требует один заряд пороха.

2. Карабин. Сарбакановое ружье, длиной трубки не менее 70 см. Общая длина ружья должна быть не более чем по плечо владельца. Приклад обязателен. Требует один заряд пороха.

3. Пушка. Пушки на игре будут обязательно, сделают их мастера и постараются сделать как можно больше. Возможны два варианта выстрела: шрапнель и ядро. Требует 30 зарядов пороха.

Комментарий 1.

Привозить на игру стоит только то оружие, которое обозначено в правилах (исключая индейцев, которые могут привозить любое более-менее подходящее экзотическое оружие). Дело в том, что оружие эпохи достаточно ограничено, однако, если вы обозначите какое-либо оружие, существовавшее в той эпохе и докажете нам его существование, то мы не будем сильно против.

На тему холодного оружия. Дело в том, что отнюдь не все игроки получают право на его использование. По нашим прикидкам, владели саблей, палашиком, шпагой и рапирой только дворяне, офицеры да матросы кое-чем. Да еще, пожалуй, некоторые ветераны. Но все в ваших руках: пишите легенды, может быть, и вы будете обладать искусством фехтования.

А что касается огнестрельного оружия, так это запросто (но только для европейцев, конечно). Все потому, что из карабина стрелять мог почти каждый.

Индийское оружие. Это совсем особый разговор. Использовать оружие, помеченное выше как индийское, могут только солдаты, да и то, кроме томагавка и всего метательного оружия. Но научиться никто не запрещает. Приходите к индейцам – вдруг научат.

Ножи можно кому угодно!

По поводу стандартов ширины и толщины клинков. Мы искренне надеемся на ваше благоразумие и сострадание к ближнему (пусть даже он индеец). В любом случае, отдельное оружие – отдельный разговор, все стандартизировать невозможно, да и раздражает это. Так что не подведите нас.

Конец комментария.

Требования (пожелания).

Для изготовления клинкового оружия применяем любой канонический материал, имеющий высокие механические свойства (алюминий, дюраль, пластик, текстолит, дерево и т.п.). Совершенно не принимаются на игру сабли и палаши из лыжных палок и хоккейных клюшек, ножи и копья из оргалита и т.п. материалов, спортивные рапиры и современные навороченные луки.

Смягчение и оперение стрел и копий из паралона не допустимо. Смягчение копья обязательная вещь.

Сплюсненные дюралевые и алюминиевые трубки на игру могут быть допущены в случае очень и очень качественного изготовления.

Примечание: Любое оружие, привезенное игроком на игру, будет проверено мастером по оружию, испытанно на хозяине и получит метку мастера о допуске. Оружие без метки допуска в игре использоваться не может. Потеря метки допуска означает потерю оружия. Метки допуска ставит **ТОЛЬКО** мастер по оружию.

Игрок, который привез на игру оружие и получил замечания по нему, может исправить допущенные ошибки, если хочет. Если не хочет, то оружие считается недопущенным. Все недопущенное оружие находится в лагере мастеров и возвращается игроку по окончании его игры.

Мастера очень лояльны к историчному, красивому и высококачественному исполнению оружия.

Особые случаи убийства:

1. Перерезание горла. Жертва тихо падает и умирает сразу. Перерезать горло можно только ножом и только сзади (само собой – никаких тычковых ударов, резких рывков в район кадыка и тому подобное).
2. Нанесенный в спину удар. Если к жертве подкрались сзади, так, что удар стал неожиданностью, то она также тихо умирает, причем сразу, не имея права вскрикнуть. Такое убийство возможно только сзади, только подкравшись, только ножом и только в спину (моделируется удар в сердце через легкое).
3. Скальпирование. Переводит любого человека вниз на два состояния. То есть, здорового – в тяжело раненного, легко раненного – в предсмертное, тяжело раненного – в мертвое.

Оглушение.

Совершается только мягким ударом по плечу по слову “оглушен” исключительно:

1. Прикладом ружья,
2. Рукоятью клинка (не рапиры),
3. Обухом или древком топоров,
4. Не трухлявой палкой без сучков (желательно без сучков).

Прятать орудие оглушения от оглушенного нельзя. После того как оглушенный удостоверится, что орудие подходящее – он тихо, без всяких разборок и разговоров, вскриков и раздумий падает на землю. Он выведен из игры на 10 минут. Повторное оглушение, произведенное с интервалом не более 5 минут приводит к тяжелому ранению оглушаемого, а если оно было произведено с интервалом более 5, но менее 20 минут, то человек получает оглушение (второе) и сотрясение мозга (см. Медицина).

Рукопашная схватка.

На игре разрешены броски и удушения. Удушение – есть удержание игрока с прижатыми к телу или земле руками (обездвижение) плюс счет с любой скоростью, но отчетливо до десяти (скорость счета любая, так как никакой солдат, прижав ружьем противника к земле, не станет его душить, а просто сломает кадык). Использование бросков должно быть максимально мягким, желательно даже придерживать противника падающего.

Запрещены абсолютно все возможные удары, толчки руками, ногами, плечами, абсолютно все действия в область головы, шеи и паха.

Удар по противнику в зависимости от последствий наказывается определенным количеством пробитий штрафного талона в аусвайсе.

Комментарий.

Пожалуйста, не надо нехороших вопросов на тему собственного понимания зафиксированных рук, толчков и ударов и т.п.

Было трудно решиться на введение рукопашного боя, однако это мы посчитали необходимостью, более или менее ставящей краснокожих воинов и европейских солдат на почти равные условия. Просто увидеть, что промахнувшись, солдат остается фактически беззащитным перед несущимся на него разъяренным индейцем. Но ведь остается еще сам карабин, которым можно так приложить... Однако на карабин, как на ударное оружие мы пойти не можем из соображений гуманности и эстетики. И вот более-менее разумное решение. Ну, например: бой, бежит индеец с томагавком в руке, стреляет солдат, промах, времени на перезарядку нет, удар томагавком, блок карабином, заход индейцу за спину с одновременным удержанием карабином его рук, 1..2..3..4..., бросок через плечо и так далее.

На тему определения, чего можно из рукопашной, а чего нельзя, покажут мастера перед игрой. То что они покажут – то можно, остальное – нельзя.

Конец комментария.

II. Доспехи.

Доспехов на игре мало, но они есть.

1. Кожаная кираса. Кожа толщиной более чем 3 мм, закрывающая корпус (и только корпус). Защищает от ударов ножей, нанесенных одной рукой, рубящих ударов шпагой, нанесенных одной рукой, метательных ножей. Удар томагавка приводит к легкому ранению.

2. Стальная кираса. Железо или сталь (не кровельное, не оцинковка) более 1 мм, закрывающая корпус (если есть желание, то до середины бедра). Защищает от любого оружия, кроме пушки. При попадании из пушки – кираса вообще не засчитывается.

Кираса на корпусе должна быть цельковым листом. Не везите, пожалуйста, чешуйчатые панцири, кольчуги, юшманы и т.п.

3. Индейский доспех. Деревянное полотно из хитро связанных между собой палочек (не корявое сооружение из неотесанных веток и не из бревен в два пальца толщиной). Держит одно попадание любого холодного оружия (но только при попадании в сам доспех). После попадания в доспех сам он разрушается и больше ничего хозяину дать не может в этом бою (после можно починить). Против огнестрельного оружия эта вещь ничего сделать не может и не учитывается никак.

III. Стрельба.

Пуля, перелетевшая через стену (1), а не летящая со стены (2), не имеет убойной силы, в какую бы сторону она не перелетела (стрелять конкретно навесом с целью поразить

противника, находящегося за укрытием бесполезно)

Однако, стрела, перелетевшая через стену, или выпущенная навесом с как можно большего натяжения, имеет убийную силу, т.е. человек, в которого попала стрела, перелетевшая через стену, получает свое ранение.

Шрапнель через стену не летает, а вот ядро может запросто. Шрапнель моделируется 10 шишками, ядро – полиэтиленовый пакет плотно набитый травой и стянутый изолентой.

Попадание шрапнелью в любую часть тела игрока (хоть в палец) приводит сразу к тяжелому ранению. Прямое попадание ядром в любую часть тела игрока приводит к мгновенной смерти.

При штурмах городов (и только городов) стрельба из ружей и шрапнелью дополняется рикошетами, т.е. пуля или шишка отскочившая от стены и т.п. имеет все ту же убийную силу. Рикошетами НЕ считается: отскок от земли, отскок или падение пули вниз (в этих случаях, естественно, пуля и шишка ничего из себя не представляют и поранить никого не могут).

Стрельба в фортах ведется только через верхнюю перекладину стенного конверта. В городах можно стрелять как со стены, так и через бойницы в стенах. Причем, бойница – двусторонняя огневая точка (через них могут стрелять и атакующие).

Разрушения.

Стены форта:

3 попадания пушечного ядра

20 ударов тараном

Ворота форта:

3 попадания пушечного ядра

15 ударов тараном

Стены города:

10 попаданий пушечного ядра

50 ударов тараном

Ворота города

5 попаданий пушечного ядра

20 ударов тараном.

Блок: Фортификация



Фортификация и штурмы.

На игре существует два типа фортификационных сооружений:

деревянная фортификация (форт)

долговременное каменное укрепление

На начало игры есть 2 форта и 2 города.

ФОРТ. Натурально – оборонительное сооружение из бревен с, возможно, большими

валами и рвами. Высотой – редко более 6-ти метров, часто без бойниц и башен. Имелись одни ворота, низкая простая галерея или насыпь.

На игре моделируется конвертной стеной по всему периметру и засовными воротами (скорее всего). Верхняя балка конвертов должна выдерживать вес трех человек.

ДОЛГОВРЕМЕННОЕ КАМЕННОЕ УКРЕПЛЕНИЕ. Натурально – Каменная стена с галереями и многочисленными ружейными и пушечными бойницами, широкие мощные бастионы для пушек и мортир, высотой до 20-ти метров, тяжелые укрепленные ворота.

На игре моделируется одной штурмовой стеной, высотой более 3 м, длиной более 8 м. Ворота длиной не менее 2 м, высотой не менее 2,5 м. Башни высотой не менее 4 м. Остальная территория обносится волчатником и считается не штурмовой (не проницаемой ни для чего и ни для кого).

Помимо собственной силы и умения, пушек и ружей, при штурмах возможно использование следующих средств.

Ров. По периметру и только там, где есть, т.е. там где ров не выкопан, там его и нет. Расстояние от стены не менее 1м, ширина и глубина – 1м на 0,5м соответственно (можно больше). Попавший в ров, сорвавшийся с мостков, перепрыгнувший через ров – считается тяжело раненным. Ров должен постоянно содержаться в чистоте и порядке в мирное время. Если ров не убирается после штурма, значит там остались не только фашины и мусор, но и трупы (вывод сделайте сами).

Кстати, прыжок со стены города = тяжелому ранению с переломом. + Если в ров, то = предсмертное состояние.

Блок: Штурмы, Осады



Штурмы.

Атакующие.

Мантелет – небольшая переносная стенка из веток и прутьев (желательно, конечно, из слег). Проблема переноса такой стенки – ваша проблема, размеры и дизайн – произвольные, однако, мантелет не должен иметь больших (больше трех пальцев) прорех. Защищает от любого огнестрельного и метательного оружия, а также шрапнели. При попадании в него ядра, сам мантелет разрушается, но те, кто за ним прятался, выживают.

Веревка – крепкая, длинная и толстая, способная без тени сомнения выдержать человека. Будучи заброшенной одним концом через край стены и не сползающая сама собой, моментально считается неигровой до тех пор, пока мастер (при штурмах один из мастеров обязан находиться на стене, не мешая игрокам) или игрок защищающихся или, в случае тихого ночного проникновения в форт (и только в форт, т.к. ночные проникновения в города запрещены), сам игрок не закрепят ее как следует, чтобы она не развязалась и т.п. После этого, действовать против веревки нельзя никаким образом, кроме как вытравить ее на стену. Действовать можно только против игрока, который лезет по этой веревке после ее закрепления, но только до того момента, как он зацепится рукой за верхний край стены. После этого, ему надо дать перелезть через край стены, встать на ноги и потом уже начинать действовать. Но те, кто будет сидеть на стене, не

касаясь ногами пола и готовить оружие, да еще не дай бог стрелять из него в таком положении и вообще пользоваться своим неигровым положением для достижения игровых целей, будет наказан падением со стены (по игре, конечно). Кстати, защитники могут попробовать перехватить веревку в воздухе, но если не получилось, и она легла-таки на стену – делать нечего, закрепляйте.

Шесты. С помощью шеста можно перелезть через стену. Шесты отталкивать, сбивать можно, но только в том случае, если по ним не лезут люди (если лезут, проще и эффективнее уколошить агрессора).

Лестница. Сбрасывать лестницы нельзя никаким образом (острастка боя придается).

Таран – бревно длиной не менее трех метров, диаметр толстого конца не менее 25 см, не трухлявое, с заточенным рабочим концом. Несут 4 человека или более. При каждом ударе необходим разбег три шага, если нет таранного подвеса.

Мостки – средство преодоления рва. Не менее трех соединенных слег. Выдержит, так выдержит, нет – добро пожаловать в ров.

Мина. 90 зарядов пороха (3 пушечных) с привязанным шнуром (веревка). Мина должна быть заложена (не брошена) двумя минерами под стену (прямо под саму стену) или ворота, после чего поджигается конец веревки, и начинается отсчет, из расчета – 1 шаг в секунду, горения шнура, после чего мастер поджигает петарду. Взрывает сразу:

стену форта

ворота форта

ворота города

Подкоп. Строится военным инженером. Чем больше участвует человек с умением “строительство”, тем быстрее роется подкоп. Расчет времени идет исходя из метража подкопа. Моделируется ямой 1х1х0,5. Как только подкоп закончен, трое минеров подносят абсолютно беспрепятственно мину под стену, поджигают ее, и не позднее, чем через 5 секунд после взрыва (внимание! 5 секунд после ВЗРЫВА, а не после поджигания мины), они должны оказаться в яме подкопа. Если нет, то тот, кто не успел – завален (читай мертв). Когда минеры подносят мину, они разматывают за собой веревку по своему пути. Убегать можно только в колонну по одному, и только по маршруту веревки, не отклоняясь от нее более чем на один метр. С помощью подкопа можно разрушить только стены города или форта.

Диверсия. Миной можно разрушить любое здание или орудие. При этом необходима закладка мины (положить под здание) и не нужен шнур, т.е. поджигает мину сам диверсант.

ЛЮБОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ РУКОПАШНОГО БОЯ НА ЛЮБЫХ СТЕНАХ И ВОЗВЫШЕНИЯХ ЗАПРЕЩЕНО!

Защитники.

Смола – теплая вода. Льется не менее чем котелком. При попадании (ну, не капли, конечно) приводит сразу к тяжелому ранению, не зависимо от того, куда попало.

Любое строение, пушка или осадное орудие разрушаются при попадании одного пушечного ядра. При этом если в строении находились люди, все мертвы. Из разрушенного строения можно получить только несколько чипов того, из чего оно сделано и весь скарб (игровые точки).

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

Болезни и ранения.

Болезни на игре будут за редким исключением в образе кнута, т.е. назначаться в качестве штрафа за какие-либо нарушения. Самолечение вряд ли приведет к чему-либо хорошему. Чуть подробнее:

1). Чума. Происходит вследствие реального бардака в лагере и действует зонально, т.е. болезнь сохраняется в пределах определенной территории и людьми не переносится. Если же чума сюжетная, возможны исключения. На этой территории раз в цикл появляется Вестник Смерти в черном плаще, при виде его люди в ужасе замирают. Те, кого он коснется рукой, заболевают (читай, получают тяжелое ранение), кого поцеловал в лоб, умирают на месте, кого в губы, тот ему просто понравился :).

2). Гангрена. Если персонаж чересчур настойчиво пользуется раненой конечностью, он зарабатывает гангрену. В данном случае от смерти спасет только своевременная (30 мин.) ампутация.

3). Сифилис. Европейец, надругавшийся над индианкой, может, получает весь букет прелестей, от неспособности иметь детей, до смерти через три цикла. Не говоря уже о том, что и сам он будет заразный...

4). Безумие. Спорить надо меньше с мастерами. С глюками меньше общаться, если не шаман.

5). Инфаркт. Кто затеет неигровую разборку, надорвет сердечко. На игре желательно употребление термина "удар". Игрока не держат ноги, он держится за сердце (=тяжелораненый).

6). Переломы. В результате рукопашной с применением недозволенных приемов (см. боевка) происходит произвольное переломание руки-ноги-ребер (что в количестве одного перелома считается легким ранением, нескольких - тяжелым). При прыжках со стен тоже можно много чего сломать, и рана сразу тяжелая.

7). Простуда. Хождение в неигровом прикиде ведет к простуде. Отыгрыш на совести игрока, но чихать обязательно.

8). Воспаление легких. Как последствие (20 мин) не залеченной простуды. Через 30 мин переходит в неизлечимую форму, еще через 10 мин *memento mori*.

Возможно появление других болезней. В детали будут посвящены медики. Что касается ранений, излечить могут только ласковые руки врача, но оказание первой помощи способно продлить мучения :).

Стандарты:

1). Тяжелое ранение. Простая повязка пораженного участка наполовину продляет время жизни. Моделируется... Да так и моделируется.

2). Легкое ранение. Опять же повязка или жгут (только не на шею !) позволяют протянуть в два раза дольше до перехода в тяж. форму. В данном случае можно перевязаться самостоятельно.

3). Переломы. Против переломов случается, помогает шина - что-нибудь твердое примотанное по длине сломанной кости, это опять же удваивает срок. В случае не оказания квалифицированной помощи срастание происходит неправильно, и пострадавший становится калекой.

Всевозможные мелкие травмы - выпадение глаз, проломание головы и т.д. - в

индивидуальном порядке.

Навыки.

Система аналогична общей. Пара нюансов. Существует разделение на лекарей и хирургов. Как в анекдоте: "...Ох уж эти хирурги, все бы им резать! Вот две таблетки - сами отвалятся". Исключение составляют военные врачи, которые универсальны.

В таблице указаны умения, прибавляющиеся к существующим по мере профессионального роста:

	Хирурги	Лекари
Так себе	Повязки, шины.	Повязки, уход за больными и ранеными, анамнез.
Вполне себе	Ампутация конечностей, кровопускания.	Постановка диагноза, непосредственно лечение.
Хороший	Извлечение пуль, осколков, операции на внутренних органах.	Приготовление лекарств, предупреждение болезней.
Гений	Исправление увечий, протезирование, лечение облысения :-)	Лечение "неизлечимых", запущенных и неизвестных болезней.

Следует отметить, что все умения "теоретические", т.е. врач необязательно сможет их реализовать. Здесь все зависит от отыгрыша, наличия инструментов и медикаментов, а также знаний по конкретным болезням и ранениям.

Правила по медицине. (ДЛЯ ЛЕКАРЕЙ!).

Процесс лечения.

Процесс лечения желательно отслеживать **МП**. Если такой возможности нет, то в **период восстановления** (см. далее) **МП** необходимо ознакомится с **журналом врача**, и судить уже по нему. Если же и это невозможно, результаты лечения сбрасываются – больной вновь переходит в состояние, в котором находился до лечения. Время лечения при этом не засчитывается за время, проведенное больным в этом состоянии.

Период восстановления – после успешно закончившегося лечения должно пройти некоторое время, в течение которого больной обретет полную работоспособность. При этом если имеет место **уход** за больным, период восстановления занимает 15 мин., в противном случае – это 30 мин.

Журнал врача – каждый врач ведет журнал, в который он пишет время проведения (когда и сколько), и **!подробный!** ход постановки диагноза и лечения, и по которому **МП** может засчитывать результаты лечения.

Уход – (см. таблицу умений врачей). Отыгрывается не просто сидением возле больного, но всяческой суестью – смена повязок, компрессы, все на усмотрение врача. При плохом

отыгрыше просто не засчитывается.

Успех лечения напрямую не зависит от уровня врача. Но с учетом того, что уровень повышается при применении во врачебной практике методик, увеличивающие вероятность успеха, зависимость все же есть. Пронаблюдав операцию (или прочитав журнал) МП “верит” или “не верит” (например, врач не зашил оперативное отверстие, дал не то лекарство и т.д.) и определяет успех, дав врачу кинуть кубик. Предварительно МП загадывает несколько чисел, которые должны выпасть для успеха. Количество чисел определяется по формуле (см. далее).

Примечание в случае большого количества чисел “успеха” можно загадывать числа “неудач” по формуле $6 - \text{“успех”}$:)

Хирургия.

90% операций реально заканчивались смертью от сепсиса. Посему удачность операции по умолчанию = $1/6$ dice. (т.е. ОДНО число на шестигранном кубике).

Успех операции:

База. $1/6$ dice.

1. Мытье рук. $+1/6$ dice.
2. Применение обезболивающего. $+2/6$ dice
3. Стерилизация инструментов. $+2/6$ dice

Т.е. если хирург помыл руки и **простерилизовал** инструменты – вероятность успеха = $1/6 + 1/6 + 2/6 = 4/6$ dice. Действия эти, естественно, должны отыгрываться.

Обезболивание – в действиях и записях хирурга должно явствовать, что за вещество и как он использует. К обезболивающим относятся !только! :
алкоголь (внутри), эфир (вдыхать), ментоловое масло (втирать).

Стерилизация – то же что с обезболиванием. Легально стерилизуют: огонь, спирт, формальдегид.

Раны.

Холодное оружие.

Легкая рана:

База. $0/6$ dice.

1. Повязка. $+4/6$ dice.
2. Антисептик. $+1/6$ dice.
3. Обезболивающее. $+1/6$ dice.

Тяжелая рана:

База. $0/6$ dice.

1. Повязка. $+2/6$ dice.
2. Антисептик. $+3/6$ dice.
3. Обезболивающее. $+1/6$ dice.

Обезболивающее – те же, что в хирургии.

Антисептики – йод, формальдегид, спирт (нейтрализует действие обезболивающего).

Антисептиками **обрабатывают** рану.

Огнестрельное оружие:

База. 0/6 dice.

1. Повязка. +2/6 dice.
2. Антисептик. +1/6 dice.
3. Обезболивающее. +3/6 dice.

Переломы:

База. 0/6 dice.

1. Шина. +4/6 dice.
2. Гипс. +6/6 dice.

В случае неудачи – неправильное срастание, конечность калечится.

Протезирование.

Может или не может врач делать протезы – см. таблицу умений. В индивидуальном порядке.

Болезни.

При заболевании больному выдается карточка-заражалка, в которой описывается:

1. внешние признаки болезни – метки на коже и т.д.
2. субъективные симптомы (что чувствует больной). Отыгрыш соответствует симптомам.

Ни в коем случае в заражалке не пишется название болезни!!!!!!

Делается соответствующая запись в аусвайсе.

Кроме того, **МП** осведомлен об объективных симптомах (см. далее) и предоставляет их врачу, если последний проводил исследование на эту тему. Исследования подразумевают соответствующий инструментарий, так, на ощупь температуру точно не определишь.

Как и откуда врач узнает о болезнях и лечении – дело его головы и совести. Другое дело, что излечимость болезней зависит от уровня лекаря (см. табл. умений).

Известные болезни.

1. Чума (бубонная).

“Неизлечимая” (см. таблицу умений)

Внешние признаки: черные метки (2-3 см) в форме бубен в локтевых сгибах, рядом с подмышками, за ушами (в ямках).

Субъективные симптомы: жар, ломота в суставах, саднят “бубны” (черные метки), недееспособность.

Объективные симптомы: t скачет в пределах 39-41 c.

Летальный исход через 30 мин. ВСЕГДА оставляет в живых не меньше 30% населения (эти 30% даже не заболевают!) Лечится раствором красной краски на основе мышьяка внутрь. Успех 5/6 dice.

2. Гангрена.

“Неизлечимая”

Внешние признаки: конечность обматывается грязным тряпьем.

Субъективные симптомы: тупая боль в конечности, ощущение отека, непрестанная вонь.

Объективные симптомы: отсутствуют.

Смерть через 30 мин.

Спасает ампутация (см. хирургия), переливание крови от кого угодно с вероятностью $2/6$ dice.

3. Сифилис.

Имеет три стадии, переход через цикл. На 3-й стадии считается “запущенной”.

Внешние признаки: 1-я стадия отсутствуют, 2-я – “ожерелье Венеры” (нарисованные кружочки вокруг шеи, по нижнему краю), 3-я – больной привлекает ноги, повязка, закрывающая нос.

Субъективные симптомы: 1-я стадия – жжение в паху, на “подвиги не тянет”, 2-я – жжение проходит, общая слабость, 3-я – то же, что во 2-й.

Объективные симптомы: 2-я, 3-я - детей не будет. После 3-й стадии – смерть. Индейцы не болеют.

Лечится втиранием ртути с вероятностью $4/6$ dice (запущенный случай – только лекари-гении) Только один раз за цикл. При попытке повторного лечения в один и тот же цикл – смерть.

4. Инфаркт.

Внешние признаки: не держат ноги, багровый цвет лица – по желанию :), потеря сознания.

Субъективные симптомы: -

Объективные симптомы: -

Смерть, через 10 мин, не приходя в сознание. Приводит в сознание и спасает от смерти кровопускание. Ставит на ноги нитроглицерин.

5. Простуда.

Внешние признаки: кашель, насморк

Субъективные симптомы: жар, затрудненное дыхание

Объективные симптомы: $t\ 39^{\circ}\text{C}$.

Переходит в воспаление легких через 20 мин. Теплая постель (на период ухода) $3/6$ dice, микстура $+3/6$ dice.

6. Воспаление легких.

Внешние признаки: лежачий образ жизни, кашель

Субъективные симптомы: жар, затрудненное дыхание

Объективные симптомы: $t\ 40^{\circ}\text{C}$, жидкость в легких (опр. стетоскопом или простукиванием)

Через 30 мин – неизлечимая форма, еще через 10 – смерть. Лечение: 2 посещения бани, пары ментолового масла (вдыхать), теплая постель. Тогда и только тогда, когда соблюдены эти три условия, происходит излечение, причем 100%.

Неизвестные болезни.

1. Туберкулез.

На игре называется “чахотка”.

Внешние признаки: кашель, через цикл – с кровью (отыгрывается сплевыванием)

Субъективные симптомы: слабость, больной худеет.

Объективные симптомы: жидкость в легких.

Походив цикл сплевывая, умирают. Горный воздух – это $3/6$ dice спасения. Лечение это не считается. Никаких научных методов лечения (только не надо говорить об этом

игрокам :))

2. Проказа.

Внешние признаки: заматывается лицо, оставляя только глаза
Субъективные симптомы: прогрессирующая недееспособность.
Объективные симптомы: -
Не лечится. Смерть через 4 цикла.

3. Оспа.

Внешние признаки: черные точки на руках и лице.
Субъективные симптомы: жар.
Объективные симптомы: t 40с.
Смерть через 30 мин. Европейцы выживают сами с вероятностью 4/6 dice. Индейцы (взрослые) выживают с вероятностью 1/6 dice, дети умирают. Не лечится никак. Однако профилактика – прививка коровьей оспы, 10 мин. после которой человек лежит. Привитого не берет оспа.
Примечание: пьяного оспа тоже не берет :).

4. Коровья оспа.

Внешние признаки: черные точки на руках.
Субъективные симптомы: больной чувствует себя нормально.
Объективные симптомы: все и в самом деле нормально :).
Заражаются люди, общающиеся с коровами. Через цикл само проходит. Переболевшие не заражаются оспой.

5. Лихорадка (английская потовая горячка).

Внешние признаки: бред (больной валяется и бредит), судороги (не сильные).
Субъективные симптомы: жар
Объективные симптомы: t 42с.
Смерть через 30 мин. Лечится отваром хины (хинного дерева).

Лекарства.

Откуда берутся лекарства? На заказ со Старого Света, или изготавливаются на месте теми, кто умеет. При этом изображается 10-мин. возня (порошочки там, отвары).
Заказать/изготовить можно: ментоловое масло, формальдегид, микстуру.
Только на заказ: эфир, йод.
Только своими руками: отвар хины, краски (любого цвета) на основе мышьяка
Всякие исключения – в инд. порядке.
А вообще заказы принимать можно любые :).

Блок: Ранения



Убить или не убить?

Человек имеет пять состояний, взаимо-переходящих друг в друга:

1. Жив, здоров.
2. Жив, легко ранен.
3. Жив, тяжело ранен.
4. Предсмертное состояние.

5. Мертв.

Самостоятельный переход возможен:

Из состояния легкого ранения в состояние тяжелого ранения человек переходит через 30 минут, если не лечится.

Из состояния тяжелого ранения в предсмертное состояние человек переходит через 20 минут, если не лечится.

Из предсмертного состояния человек переходит в 99 случаях из 100 в состояние мертвеца через 20 минут (как ни лечись).

Из легкого ранения человек может выйти, оказав себе (только если имеет навыки доктора) медицинскую помощь, через 1 час после оказания таковой.

Характеристики состояний.

Легкая рана.

Человек получает легкую рану при поражающем действии холодным или метательным оружием в конечность. Такое действие приводит к выводу из строя пораженной конечности, но бой можно не прекращать, т.е. человек остается дееспособным (кроме, конечно, пораженной конечности). По окончании боя необходимо лечение. У легкой раны могут быть последствия.

Тяжелая рана.

Приобретается, если:

1. Произведено поражающее действие холодным или метательным оружием в корпус (спина, грудь и живот – от ключиц до ягодиц),
2. Два ранения конечностей (не обязательно разных, т.к. если Вам второй раз шарахнут по уже раненой руке или ноге, сомневаемся, что Вы этого не заметите, и все пройдет без последствий),
3. Два легких ранения,
4. Попадание пуль в любую точку поражаемой зоны.

Тяжелое ранение выводит человека из боя (делает его не дееспособным). Тяжело раненный падает на землю в том месте, где был ранен (не надо бегать вокруг и искать место поудобней да побезопасней), может только медленно ползти (если есть ранения конечностей, то ими соответственно пользоваться нельзя) и стонать (орать, поминать всех святых, ангела хранителя и мать его за ногу). По выходу из боя и при лечении на ранних стадиях тяжелое ранение сопровождается лихорадкой, бредом, потерями сознания.

Предсмертное состояние.

В предсмертное состояние переводится тяжелораненый, если получил любое поражающее действие холодным или метательным оружием. Такой человек еще жив, дышит и... все. Ну, может еще говорить (тихо и хрипя) не более чем 2 раза по 3 минуты максимум. Но после второго раза он в любом случае помирает, но если молчит или говорил всего один раз, то он живет его положенные 20 минут.

Смерть. Поражающее действие (любое) по предсмертному, добивание ножом по горлу или отрубанием головы тяжело раненному, добивание пульей тяжелораненого, скальпирование тяжелораненого или предсмертного.

Комментарий

Может показаться, что данная система состояний немного сложновата, однако, все проще, чем кажется. Нужно только представить себе все наяву. Ну, предположим несколько ситуаций:

Вам наносят удар томагавком в грудь. Легкой эту рану не назовешь, правда? А ваше состояние оставляет желать лучшего. Но...Мы уверены, что человека не так просто убить. Вывести из боя – легче легкого, но вот убить... Так что теперь прикинем по правилам: удар томагавком (или каким другим холодным оружием) в корпус (между прочим, удар в попу не считается ударом в корпус, а считается, как попадание в нижнюю конечность со всеми вытекающими последствиями) наносит тяжелую рану, но оставляет вас в живых, притом вы еще вполне способны сделать гадость (см. ниже последнее усилие).

Стрела или пуля – все одинаково при попадании в корпус и приводит к ползанию по земле да стенанию (оранью, ругани и т.п.), т.е. к тяжелому ранению

Пуля в руку или ногу. Вот тут могут возникнуть у вас некоторые сомнения по поводу того, почему так. Почему, мол, если саблей или тем же томагавком по конечности со всей дури заехать, то только легкое ранение, а если небольшой такой пулей, то сразу тяжелое ранение. Но мы вспомним, что пули – это не 9 грамм гладкой поверхности, а корявые куски свинцового прута, которые еще имеют тенденцию летать, кувыркаясь в воздухе, и все сразу станет понятно

Предположим, что на вас летит индеец с воинственным кличем и недобрыми намерениями. Вы стреляете, но промахиваетесь. Отражаете первый удар томагавка ружьем, но потом получаете удар в ногу. Первое, что надо бы сделать, это осесть на ту ногу, на которой вы уже не можете стоять, но ни к каким действиям более этого вас никто не призывает (если, конечно, сами не захотите). Вы из боя не выведены, и, вспомнив, что карабин до перезарядки бесполезен, выхватываете нож. Но тут же получаете удар в корпус, и сразу же второй. Считаем: первый удар – тяжелое ранение, второй – предсмертное состояние. Вы рухнули на землю (**КАК ПРИШЛОСЬ, ТАК И РУХНУЛИ**, а не за три метра от этого места, мотивируя это тем, что, мол, грязно и вообще!) и затихли. Но вы еще живы и можете тихо стонать.

Предположим, вас уже тяжело ранили. Проходящий мимо противник решил вас добить. Не рискуя, из пистолета или карабина – шарах и смерть моментально. С высокой долей риска, ножом по горлу – чирк и моментом морэ. Немного рискуя, но надежно, отрубить вам башку – хрясь и сами понимаете. Совсем бездумно, снять с вас скальп – вжик и все готово. Вы – труп. Однако все остальные поражающие действия переводят вас всего на всего в предсмертное состояние.

Конец комментария.

Труп остается на месте еще 15 минут, за которые он должен заполнить отрывную часть аусвайса и повесить ее на веточку или положить на землю на месте своей смерти, если его не похоронят, после чего тихо с абсолютно отсутствующим видом в белом хайратнике идет в страну мертвых.

Последнее усилие. Тяжелораненый может совершить одно последнее действие:

удар ножом,
бросок ножа,
бросок томагавка,
выстрел из пистолета (если он заранее заряжен),
послать проклятие.

Отыгрыш тяжести движения тяжело раненного обязателен, так же как и отыгрыш боли и характерных реакций от любых ранений.

Проклятие убийце или кому бы то ни было, может быть, будет иметь силу в зависимости от отыгрыша.

После выполнения последнего действия игрок умирает сразу же, независимо от того, получилось это действие или нет и спасти его невозможно (наверное).

Блок: Демография, евгеника



ДЕМОГРАФИЯ.

Условные сокращения МП — мастер-посредник ММ — мастера мертвятника ДК — демографическая карта

Зачатие.

При зачатии мужчина берет женщину за руки и держит 15 минут. МП отслеживает процесс зачатия, в ДК заносит родителей, время зачатия, кол-во детей. Кол-во детей:

— может зависеть от желания родителей (если они хорошо молились, и это понравилось МП)

— может решаться МП в зависимости от ситуации в команде (уменьшается кол-во людей).

Беременность.

Беременность длится 6 часов. Через 4 часа беременности у женщины должен быть большой живот. В течение первых 2-х часов может быть сделан аборт. Но когда мать умирает во время родов, ребенок может остаться живым, тогда все нормально. Ребенок может родиться мертвым, если так решит МП или если нет кандидатуры в мертвятнике. МП сообщает об этом МР, и МР забирает ДК из мертвятника и передает МП. Во втором случае ММ сообщают об этом МР, который забирает ДК и передает ее МП, или ММ сами относят ДК МП. В этом случае МП также сообщает матери, что ребенок родился мертвым.

Ребенок.

Через 6 часов из мертвятника отправляется ребенок, которому дается ДК, и он в хайратнике доходит до МП, который показывает ребенку его родителей. Ребенок остается с матерью. В течение 1-го часа длится грудной период, когда ребенок ничего не делает (может агукать, кричать, требовать молока, в полной мере реализовывать свои хватательные рефлексy). Следующие 2 часа ребенок может играть и начать говорить. В течение следующих 3-х часов ребенка можно обучать. После 6-ти часов безоблачного и беззаботного детства ребенок выходит во взрослую жизнь и становится полноценным членом общества.

Изнасилование.

Мужчина заводит руки женщины за ЕЕ спину, не применяя при этом грубой мужской силы. После этого женщина перестает сопротивляться, может только кричать. В таком положении нужно находиться 5 минут (дурное дело нехитрое). После этого жертва подходит к МП и рассказывает о случившемся. МП может завести или не завести на нее ДК. Если заводит, то в ДК указывается только имя матери (далее она сама разберется).

Блок: Экономика



Экономика

Общее

Игрок сам организывает свой труд, т.е. если вы шахтёр, то это не значит что вы каждый цикл получаете железо, если хотите использовать свои умения, то нужно разведать (найти) месторождение, разработать шахту, добыть руду, а потом только получить эквивалент (чипы) и распоряжаться ими.

В игре присутствуют следующие товары:

Товар	Модель
корова/бык	банка тушёнки
дичь	тушёнка
кукуруза	макароны
картофель	картофель
рыба	рыбные консервы
соль	соль
хлеб	хлеб
зерно	соответствующий чип
молоко	сгущённое молоко
порох	питарды
шкуры	соответствующий чип
табак	соответствующий чип
золото	специальные слитки
древесина	соответствующий чип
камень	соответствующий чип
уголь	соответствующий чип
железо	соответствующий чип

В связи с тем, что некоторые модели символизируют достаточно большое кол-во того или иного товара вводится ограничение на перенос. Например один игрок не может переносить больше одного бревна (чипа дерева). В приведённой таблице указано максимальное количество каждого товара, которое может нести один человек. Для транспортировки большого количества товаров используются "обозы". Стандарт обоза: носилки из двух палок и настила между ними, переносимые двумя людьми. Такой обоз способен переносить любой груз в любом количестве.

Деньги.

В обороте находятся следующие золотые и серебряные монеты:

Англия	Франция
пенс	сантим
шиллинг	экю
фунт	луидор

Умения.

Каждый персонаж обладает набором умений, прописанным у него в аусвайсе. Эти умения характеризуют компетентность персонажа в той или иной деятельности. Для более гибкой и полной характеристики персонажа существуют 4 степени развитости каждого умения: "так себе ...", "вполне себе ...", "хороший ..." и "Гений ...". (Мастера сознательно не вводят понятия "уровень" и т.п. и просят игроков не прибегать к ним в процессе игры) Смотрите как здорово получается: "Я так-себе матрос", "он хороший охотник" или "Здесь живёт Гений архитектуры".

Некоторые базовые умения приведены в этой таблице:

Врач	Земледелец
Знахарь	Скотовод
Строитель	Священник
Охотник	Кузнец
Металург	Корабел
Шахтёр	Каменотёс
Солдат	Ювелир
Лесоруб	Рыболов
Мореход	Химик
Геолог	Шаман

Экономические циклы.

Для упрощения моделирования экономических отношений игровое время разбито на "экономические циклы" протяжённостью 8 часов. Т. е. в сутках 3 цикла:

с 0:00 до 8:00

с 8:00 до 16:00

с 16:00 до 0:00

В течении каждого экономического цикла игроки могут воспользоваться одним из своих умений для удовлетворения своих или чужих потребностей. В зависимости от компетенции игрока в данной деятельности он получает различный результат. Например: хороший лесоруб валит больше деревьев чем так-себе лесоруб.

Одну работу может выполнять бригада. Естественно результат такой коллективной деятельности будет прямо пропорционален количеству работающих и их продвинутости в данной деятельности. Игроки объявляют мастеру (посреднику) кто входит в бригаду и что они делают, а мастер сообщает как и что получит бригада.

Игрок может учиться новым умениям и сам обучать других собственным умениям.

Стандарт обучения: Оба игрока - "ученик", который хочет получить новое умение от другого игрока - "учителя" сообщают посреднику о начале обучения. Они не работают следующий экономический цикл и проводят вместе не менее 2 часов времени. По прошествии цикла обучения, ученик получает умение, которому он научился. За один цикл обучения ученик может получить только один пункт умения, при условии что учитель имеет на один пункт умения больше. т.е. "Гений медицины" за первый цикл обучает человека абсолютно незнакомого с медициной до категории "так-себе доктор", за второй цикл до "вполне-себе доктор", за третий ученик становится "хорошим доктором", но "гением медицины" он уже должен стать самостоятельно. "Так-себе кто-то" не может обучать учеников.

Кроме стандартного обучения получить или повысить профессиональные навыки можно при достижении какого-либо выдающегося результата (изобретение нового лекарства, какое-нибудь гениальное решение проблемы или просто за очень хороший отыгрыш профессии).

Строительство.

В городах возможны различные постройки. Игроки объявляют о начале строительства какой-либо постройки, тратят необходимые материалы, изготавливают её макет (элементарное ограждение небольшой территории в городе), и отыгрывают строительство. Некоторые постройки требуют высокого(игрового) мастерства и их могут построить далеко не все строители.

Лесорубы.

Лесорубы валят и сразу же обрабатывают игровую древесину. Кроме того могут сражаться своим игровым топором. Лесоруб идёт в лес на 10-15 минут и изображает рубку деревьев.

Доктор.

Доктора могут обслуживать больных в любое время и в любых количествах, а в свободное от лечения время производят лекарства. Чем образованней доктор тем больше различных лекарств он может производить и тем меньше времени ему на это требуется.

Пьянство.

При употреблении игрового алкоголя, игрок получает от кабатчика "пьяный чип", на котором указывается время. Полчаса игрок отыгрывает пьяного со всеми вытекающими (типа выранивания ружья из рук, говорить всем правду в глаза, сильного косоглазия при стрельбе, преступная халатность на рабочем месте и т.п.). Через полчаса (но не раньше и не позже еще 10 минут) игрок должен избавиться от этого чипа, употребив еще одну норму игрового алкоголя (опохмелиться). После опохмелки отыгрывать пьяного не надо. Если не опохмелился, то не можешь ни работать, ни воевать + головная боль, вялость (господи, что я вам-то все это рассказываю – сами знаете), т.е. похмелье. Похмелье длится полчаса.

Для индейцев все по-другому. В состоянии опьянения индеец не испытывает того же, что испытывает европеец. Пьяному индейцу мерещатся духи, двинувшие кони родственники,

тотемы. Он испытывает состояние глубокого спокойствия и удовлетворения.

Скальп – кусочек меха или парик или нечто подобное, близко напоминающее данный атрибут, который носится игроком постоянно и везде. **Каждый** игрок (и европеец, и индеец) должен этим озаботиться сам. Сильно желательно привезти с собой несколько экземпляров. Оскальпированный должен сразу отдать свой скальп тому, кто над ним так надругался. Потеря “скальпа” приравнивается к облысению (игроку выдается плавательная резиновая шапочка с принуждением к ношению). Скальпирование см. в Боевые правила. Свой скальп не носите на поясе, а то ляп получится, т.к. это место для боевых трофеев.

Блок: Наука



Исследования.

Как все, наверное, догадались, медицина будет изыскивать способы борьбы со всем новым и неизвестным. В этом благом начинании будут способствовать журналы, приходящие с кораблем. Ознакомится с ними можно в библиотеках. Среди прочего разного там будут встречаться и полезные статьи... Вообще тут много чего еще интересного, но узнают это лишь те, кто будет играть врачей. Так то.

Блок: Мастерские правила



Правила игры “Путь на запад”

Версия 1. (Для посредников)

(Здесь только те материалы, которые не совпадают с игровыми, в первоизданном виде в пакет были включены все правила – редакция).

Содержание:

Боёвка

Пьянство

Скальпы

Экономика

Медицина

Демография

Экономика.

Умения.

Геолог.

Ваш талант, как геолога, заключается в том, что вы умеете находить залежи полезных ископаемых. Чтобы произвести разведку нужно: отыскать на полигоне “геологический колышек”, запомнить цифру с него и провести “исследование породы” - сообщить мастеру посреднику о находке и получить от него информацию о месторождении.

Тип геолога. К-во исследуемых месторождений.

1. Так себе геолог. 1.

2. Вполне себе геолог. 2.

3. Хороший геолог. 3.

Охотник.

Охота состоит из двух этапов:

1. “Поиск дичи” - охотник ходит по лесу и собирает картинки животных.

2. “Отстрел” - охотник в присутствии посредника обстреливает мишени.

Каждый охотник обязан обладать ружьём или луком. Чем опытней охотник, тем ближе он может подобраться к жертве (расстояние до мишени). Количество полученных с охоты шкур, мяса и т.д. определяет мастер посредник после окончания отстрела.

“Дальность стрельбы”.

...охотник. Дальность.

1. Так себе. 15 метров.

2. Вполне себе. 10 метров.

3. Хороший. 5 метров.

Дичь	Мясо	Мех/шкура	Размер
Заяц	-//-	1 мех	A6
Бобр	-\\-	2 меха	A5
Олень	1	1 шкура	A5
Кабан	1	-//-	A5
Медведь	2	2 шкуры	A4

Шахтёр.

Шахтёр может разрабатывать шахты (смотри стандарт “шахта”).

Шахта - это яма 1x1x0.5 и три слегги шалашом + какой-нибудь подъемный механизм. Как только шахта готова, на ее открытие используется 2 бочки пороха (пушечные заряды). Теоретически можно сделать шахту где угодно (хоть посреди города), но лишь геологи знают наиболее выгодные места. Добыча ископаемых моделируется пребыванием шахтёра в пределах шахты некоторого времени. Количество добытых чипов зависит от “продвинутости” шахтёра и от времени проведённого им на шахте.

Каждая шахта имеет собственный ресурс времени, от которого отнимается время работы каждого шахтёра. По истечении этого времени она считается полностью выработанной.

Например: Шахту с ресурсом 9 часов три любых шахтера выработают за 3 часа.

За одно и тоже время шахтёры разной квалификации добывают разное количество чипов ископаемого.

...шахтер. К-во чипов добытых за 30 минут.

1. Так себе. 1.

2. Вполне себе. 2.

3. Хороший. 3.

4. Гениальный. 4.

Кроме этого у “Гениального Шахтёра” есть возможность моментальной добычи 4х чипов в обмен на бочку пороха. При этом от общего времени работы шахты отнимается, всё те же 30 минут.

Лесоруб.

Лесорубы добывают игровую древесину. Лесоруб идёт в лес и проводит там некоторое время (попутно, по усмотрению посредника, изготавливает чипы дерева).

(Напоминание: Если таскать больше одного “бревна” за раз – можно надорваться!)

Время добычи одного чипа дерева.

$$T1 = 20 + 10 + 5$$

$n1 \ n2 \ n3$

Строитель.

Строитель строит игровые постройки. В зависимости от своей “опытности” строитель умеет строить некоторые базовые постройки. Процесс возведения любого сооружения состоит из траты необходимых материалов и пожизненного возведения модели этого сооружения из колышков и верёвок. Момент окончания строительства и начала функционирования постройки объявляет посредник.

Таблица базовых построек.

Строение	дерево	камень	железо	дополнительно	t	1	2	3	4
Таверна	10	1	1	-	4		x	x	x
Церковь	5	10	1	золото (2)	5			x	x
Кузница	3	1	1	-	3	x	x	x	x
Загон	2		-	-	1	x	x	x	x
Склад	3	20	-	-	3	x	x	x	x
Больница	2	10	-	-	4		x	x	x
Шахта (любая)	5	-	-	порох (3 бочки)	2	x	x	x	x
Школа	1	10	-	-	3		x	x	x
Университет	2	15	1	-	5			x	x
Плавильня	7	2	2	-	3		x	x	x
Собор	7	15	1	золото (5)	5				x
Дубильня	3	1	-	-	2		x	x	x
Администрация	?	?	?	?	?			x	x
Навес	2	-	2	-	1	x	x	x	x
Верфь	5	-	1	-	4			x	x
Казарма	2	2	2	-	3	x	x	x	x
Деревянная стена	10	-	-	-	1	x	x	x	x
Каменная стена	1	50	-	-	2		x	x	x

Кузнец.

Кузнец – профессия важная и незаменимая. Прежде всего, именно кузнец может изготовить инструменты для всех желающих. Изготовление любого изделия требует

определённого посредником количества материалов и игровой модели этого самого изделия. После, по возможности отыгрыша изготовления изделия, кузнец получает от посредника сертификат с описанием функций изделия, крепящейся к нему и являющийся неотъемлемой его частью.

Пример: “Топор лесоруба” - чип железа + чип дерева. Увеличивает скорость рубки деревьев.

Кузнец	Примеры возможностей
Так себе	Инструменты, обозы :
Вполне себе	Холодное оружие, литьё пушечных ядер, пуль :
Хороший	Литьё ружей, пушек, колоколов :

Рыболов.

Рыболов, естественно, ловит рыбу. В водоёме водится рыба, которая моделируется пенопластовыми рыбками. Рыба размножается раз в игровой цикл. Так себе рыбаки ловят рыбу исключительно с берега, а более искусные могут делать это с моря.

Пойманные “рыбины” рыбак обменивает у посредника на рыбные консервы.

Скотовод.

Корова моделируется пустой консервной банкой с соответствующим сертификатом. В принципе, скотовод может пустить Бурёнку на мясо (после отыгрыша “забоя” обменять на банку тушёнки) в любой момент. При хорошем обращении и содержании в приемлемых условиях коровы дают молоко (сгущёнка) и приносят телят. Коров нужно пасти не реже двух раз в цикл. Выпас коров – скотовод пинает своё консервное стадо не менее 100 метров и обратно. Потерявшиеся банки по жизни – заблудившаяся корова.

Собирательство.

Собирательство производится любым человеком и не требует специальности и особого навыка. Для того чтобы заняться собирательством надо просто подойти к мастеру.

Собирать можно только один раз в цикл, но найти можно много интересного.

ДЕМОГРАФИЯ.

Условные сокращения

МП — мастер-посредник МР — мастер-региональщик ММ — мастера мертвятника ДК — демографическая карта

Зачатие.

При зачатии мужчина берет женщину за руки и держит 15 минут. МП отслеживает процесс зачатия, в ДК заносит родителей, время зачатия, кол-во детей. Кол-во детей:

— может зависеть от желания родителей (если они хорошо молились, и это понравилось МП)

— может решаться МП в зависимости от ситуации в команде (уменьшается кол-во людей).

МП передает ДК МР, копию оставляет у себя. МР отдает ДК в мертвятник.

Беременность.

Беременность длится 6 часов. Через 4 часа беременности у женщины должен быть большой живот. В течение первых 2-х часов может быть сделан аборт. Если с матерью что-нибудь случается во время беременности или она умирает во время родов (и при этом

умирает ребенок), то МП отдает копию ДК МР, и тот отдает ДК ММ, которые рвут обе ДК. Но когда мать умирает во время родов, ребенок может остаться живым, тогда все нормально. Ребенок может родиться мертвым, если так решит МП или если нет кандидатуры в мертвятнике. МП сообщает об этом МР, и МР забирает ДК из мертвятника и передает МП. Во втором случае ММ сообщают об этом МР, который забирает ДК и передает ее МП, или ММ сами относят ДК МП. В этом случае МП также сообщает матери, что ребенок родился мертвым.

2.0.0.3