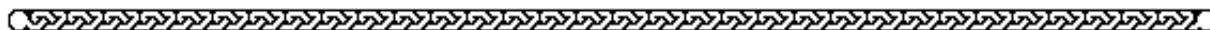


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Калевала

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Вступление и необходимые пояснения.

Господа! Мы рады, что наш кодекс нашел Вас. Надеемся, что планируемая нами игра заинтересует Вас, и вы примите в ней активное участие.

Итак, игру «Калевала» планируется провести с 13 по 20 августа 2000 года в районе горы Кеняки, близ с. Спасская губа, что в 60-ти км от Петрозаводска по мурманской трассе.

12-13 августа - заезд, организационные мероприятия, оборудование лагерей, постройка крепостей. (Можно, конечно, заехать и раньше, но автобусы будут только 12 и 13.08.)

14 августа днем – общий сбор, представление команд.

15-18 августа – игровые дни.

19 августа – до 14:00 игра, вечером – общий сбор, закрытие игры.

20 августа – отъезд (автобусы будут 19 и 20.08.).

Экология и оборудование лагерей.

Место проведения игры не является заповедником или заказником. Но это не дает права гадить направо и налево, поэтому:

- каждый лагерь должен иметь туалет и мусорную яму;
- каждый лагерь должен иметь оборудованное кострище, а также стол с лавками;
- лагеря, расположенные на берегах озер, оборудуют также пирс;
- по окончании игры стоянка должна быть убрана, костер потушен. У костра должен

оставаться небольшой запас дров (давайте уважать тех, кто придет следом);

- рубить разрешается только сухие деревья;

- рубка лапника категорически запрещена.

Лагерь принимаются мастерами до и после игры. Нарушители будут нещадно изгоняться с полигона.

Господа! Данный кодекс является предварительным, черновым вариантом. Любое его положение может быть изменено в течение следующих 6-ти месяцев. Поэтому мы с нетерпением ждем Ваших замечаний и предложений по этому проекту.

Адреса для связи:

Главный мастер (боевка, экономика) – Шуйгин Павел (Марч)

185000, Карелия, г. Петрозаводск, ул. Красная, 34-61 тел. (814-2) 76-25-94.

Мастер С.М. (магия, обряды, быт и нравы) – Кутасова Виктория

185034, Карелия, г. Петрозаводск, ул. Судостроительная, 20/1-92 тел: (814-2) 52-56-03,
mailto:vmkutasova@com.onego.ru

Рязанская Полина

185000, Карелия, г. Петрозаводск, пр. Ленина, 3-14 тел: (814-2) 77-47-08

Официальная страница КРИПТ “КВЕСТ” <http://sos.karelia.ru/rpg/>

Концепция.

Целью игры является игровое моделирование жизни и мифологических представлений народов Северо-запада, а именно Новгорода и карело-финского пограничья. Причем в основном предполагается уделить внимание обычаям и традициям наших предков, их верованиям, т.е. всему тому, что мы называем мироощущением.

Мы не берем никакой конкретный исторический период для моделирования.

Дабы избежать серьезных расхождений, предлагаем в реконструкции доспехов, оружия и одежды ориентироваться на IX-XI вв.

Сюжет игры не соответствует историческим реалиям, мы к этому не стремимся. Общеизвестно, что Новгород зависел от Киева, что крепость Корела на самом деле возникла гораздо позже; Все мы знаем, когда и как вводилось на Руси христианство... Но давайте закроем на это глаза и представим себе, что все было совсем не так. Мы предлагаем Вам вместе с нами создать собственный сюжет.

Расстановка сил.

Новгород.

Новгород – это крупнейший и самый старый город Севера. Он стоит на пересечении важных торговых путей и потому является центром оживленной торговли. Славится Новгород и своими умельцами – ремесленниками. Собственно они-то – ремесленники и купцы – и составляют большинство городского населения.

Каждый свободный новгородец имеет право голоса на **вече**, и не важно – богат он или беден. Нет голоса только у закупов, которые продаются за долги (пока не отработают), у нарушивших Правду (Городской закон) и рабов. А вольные люди все равны.

Долгие годы не было у Новгорода сильных врагов, Поэтому новгородское войско частенько совершало походы на север и северо-восток, захватывая поселения, облагая население данью и таким образом расширяя подвластные Новгороду территории.

Нынешний правитель Новгорода – князь Василий (В годах (примерно лет 40), наследников пока нет) (имя принял после крещения), властный, суровый, но справедливый. По его решению и с одобрения вече Новгород принял православную веру.

Правда, не все с этим решением согласились. Младший князев брат – Всевой – предпочел остаться приверженцем старой, языческой веры. Он забрал часть дружины и ушел на север, в Ладогу.

Команда 50 человек: из них не более 20 – дружина, остальные - мирное население.

Ладога.

До прихода Всеволя ладожским князем был Лют. Всевой изгнал его и стал править в Ладоге сам. Туда перебралась часть новгородского населения, недовольная нововведениями Василия. Огромную роль в жизни города стали играть волхвы, весьма воинственно настроенные в отношении Новгорода, равно как и сам князь Всевой.

Таким образом, Ладога предстает оплотом язычества.

Прилегающие к Ладоге территории населены не только славянами. Здесь немало карельских деревень.

Команда 25-30 человек: из них не более половины - дружина.

Корела.

Лют, изгнанный из Ладоги, был вынужден уйти еще севернее. Он со своими людьми построил на берегу оз. Нево город-крепость – Корела.

Основное население этих территорий – карелы и финны.

Команда 20 человек: из них большая часть – люди военные.

Викинги.

Викинги на Северо-западе – гости редкие. Однако заплывали они и сюда, как ради честной торговли, так и для грабежа. Иногда нанимались на службу к князьям.

2-3 команды не более 5 человек.

“ДЕРЕВНЯ – ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА!”

Как известно, в те далекие времена подавляющее большинство населения жило по деревням. Поэтому очень хочется, чтобы на игре деревень было много, а соответственно и много “мелких” людей, - охотников, рыболовов и земледельцев. Без них нет нормальной жизни, нет экономики.

К моделированию предлагаются русские, карельские и финские деревни. Первые располагаются близ Новгорода (а потому им предоставляется выбор – быть язычниками или по примеру Новгорода принять христианство), вторые и третьи – соответственно близ Ладоги и Корелы. Князья же между тем заинтересованы в расширении своих владений и повышении собственного благосостояния, а, следовательно, стремятся взять под свой контроль максимально возможное количество деревень и обложить их данью.

Основные занятия крестьян – это земледелие, скотоводство, охота и собирательство. Причем если славяне отдавали предпочтение первым двум, то карелы и финны занимались по преимуществу лесными промыслами, а в качестве денег использовали шкуры зверей (прежде всего, шкурки белки).

Чем конкретно Вы будете заниматься, если решите податься в деревню, целиком зависит от Вашей фантазии. Придумывайте сами, что и – главное – как Вы будете делать, отыгрывая столь трудолюбивые роли, - все это на Ваше усмотрение. Проявление изобретательской инициативы мы будем только приветствовать.

Довольно подробно и доступно быт и нравы славян описаны у М. Семеновой ("Мы - славяне!", СПб., 1997). Почитайте, этой информации Вам будет вполне достаточно.

Жизненный уклад карельских и финских крестьян мало отличался от славянского. Некоторые особенности, конечно же, были, но в основном все это близко и, похоже.

Русские деревни – команды по 5-7 человек, финские и карельские - по 5-10 человек.

Чем больше будет деревень, тем лучше.

Разное.

- Игрок, зашедший в воду по пояс (в одежде) считается утонувшим.
- Игрок, закопавший клад, должен сделать карту. (Карты не шифрованные, всегда носят с собой.)
- Разрешается хождение в туалет не по игре (в белой повязке).
- Если хочешь выпить, выпей, но води себя прилично.
- Наркотики на игре запрещены категорически. Замеченные в употреблении будут выдворяться с полигона.
- Матом во время игры не ругаться!
- Мастер всегда прав!!!

Трофеи. Трофеются все игровые вещи – деньги, шкурки, яды, противоядия, карты кладов, феньки, оружие, доспехи. Обыск игровой с указанием обыскиваемого места (обыскиваемый обязан отдать все честно). Оружие и доспехи сдаются в кабак в течение 5-ти часов.

Блок: Религия



Обряды.

Свадьбы, рождения, похороны должны быть соответствующим образом отыграны, иначе могут быть не признаны.

У язычников вообще ни одно мало-мальски серьезное действие не обходилось без соответствующего обряда/ритуала. Это справедливо как для славян, так и для карел и финнов.

Свадьбы – по взаимному согласию или без оного. После свадебного обряда жена, если она из другого поселения, отправляется жить к мужу.

Похороны. При похоронном обряде обязательно имитирование закапывания или сжигания тела. Для христиан обязательно отпевание, для карел и финнов – причитания.

РЕЛИГИЯ.

На игре представлено христианство и язычество.

Христианство.

Как уже было отмечено, христианство было введено в Новгороде, причем совсем недавно – в правление князя Василия. В городе появились церкви, большое количество священнослужителей. Регулярно проводятся службы.

К иноверцам (в данном случае – к язычникам) церковь относится крайне нетерпимо. Все языческие капища в Новгороде разрушены, волхвы изгнаны. Более того, князь новгородский стремится распространить новую веру на соседние территории, что, правда, встречает сопротивление.

Население Новгорода **добровольно** приняло христианство. Однако новая вера далеко не сразу легла в основу мироощущения народа, устранило славянское язычество из сознания и обихода. Многие элементы язычества сохранились. Так, например, соединение христианства и язычества ясно прослеживается в похоронных обрядах. Языческое сожжение было вытеснено захоронением в землю, но в могилы клали пищу, оружие и проч. Продолжали люди верить в магию, злую и добрую. По-старому

поклонялись рекам, рощам, отдельным деревьям, почитали гром и молнию. Не исчезла и вера в домовых и прочую нечисть.

Язычество.

Язычниками являются карелы, финны и часть славян. Однако имейте в виду, что славянское и карельское язычество – это совершенно разные вещи.

Вряд ли есть нужда перечислять вам славянских богов, равно как и объяснять, кто такие леший и домовый. Поэтому мы не будем подробно останавливаться на славянском язычестве. Отметим лишь то, что оно представляет собой «... причудливое переплетение различных верований, смесь языческих культов разных уровней». В религии славян примитивизм соседствует с относительно развитыми воззрениями: славянин молился камням и деревьям, но в то же время поклонялся могущественным верховным богам, которые властвовали над всем и всеми.

Хотелось бы подчеркнуть также исключительную веротерпимость славян по отношению к инаковерующим, будь то иноземцы или соплеменники.

О карельских и финских верованиях все мы слышаны в гораздо меньшей степени, а посему на этом моменте остановимся поподробнее.

Главный бог карел и финнов – бог неба **Юмалла**. Он ведает погодой. От него происходят гром, гроза, радуга. У него есть жена – **Илматар**, мать воздуха, нагоняющая тучи, насылающая ветер и дарующая дождь.

Второй по значимости бог – морской хозяин **Ахто**. Это добрый бог; он оказывается покровительством мореходам и рыбакам. Его жена – суровая и буйная **Велламо**. Хозяйка рек, порогов и водопадов, мать морского чудища **Ико-Турсо**.

Хийси – бог леса и охоты; вместе со своей женой **Кехно** он властвует над всеми животными. Кехно помогает охотникам, загоняет дичь в силки, направляет стрелы точно в цель. Хийси же бог коварный; людей он недолюбливает, часто выгоняет на охотников своего огненного Лося.

Лембо (Лемби) – бог огня и любви. Он может олицетворять как доброе, так и злое начала, может согреть, а может и сжечь.

Еще одна могущественная богиня – хозяйка чертогов смерти, **Туони**. Карелы чаще всего представляли ее доброй старушкой в шапочке, дарующей легкую смерть и заботящейся об умерших. Финны же называли ее **Манала** и представляли ее себе злобной старухой, насылающей болезни, мор и всяческие неприятности вообще.

Помимо богов есть еще и существа более низкого порядка, **ютасы**, т.е. демоны (духи).

Самый известный из них – **Хозяин леса** (нечто вроде славянского лешего). Он является людям в различных обликах – в виде пня, животного, человекоподобного существа. Как лес, с одной стороны полон опасностей, а с другой – кормит крестьянина, так и Хозяин леса может не только послать добычу, много ягод и грибов, безопасность скоту, но и сбить путника с дороги, напустить на него диких зверей.

Хозяин воды является людям в виде быка, собаки, но чаще всего в виде голого человекоподобного существа с длинными волосами-водорослями.

Дома и хозяйственные постройки также заселены ютасами. Правда, они добрее, чем природные.

Покровителем семьи считался **Хозяин дома**. Кроме него есть еще **Хозяин подполья**, **Хозяин двора**, **Хозяин хлева**, **Хозяин бани**. Непослушных детей часто пугают духом очага **Рахко**. Во время праздников ему всегда подают еду – кидают в очаг.

Все боги и ютасы требуют поклонения и почитания. Им посвящают различные ритуалы.

Так начало и окончание охоты на любого зверя, сбор ягод или грибов, рыбной ловли **обязательно** сопровождается жертвоприношением соответствующему богу или ютасу. Например, часть собранных ягод или грибов всегда оставляют на пне или перекрестке дорог Хозяину леса. Домашним ютасам оставляют гостинцы по углам – кусок хлеба, пироги, молоко.

Общение с богами и ютасами осуществляется через **нойдов** (колдунов-шаманов). Они обладают разными сверхъестественными (как вредоносными, так и полезными) способностями, например, предсказывают будущее. К ним обращаются за помощью в случае пропажи скота, болезни, порчи. Нойды знают гадания, любовную и лечебную магию, заговоры, дают имена новорожденным, руководят свадьбами и похоронами.

Все божества карел и финнов, равно как и ютасы, имеют двойственную природу. Карелы и финны чтили одних и тех же богов, но молились им по-разному: первые зывали к их доброму началу, а вторые – к темному, злему. Финны больше боялись своих богов, карелы же уживались с ними мирно.

Блок: Боевка



Боевка.

1. Оружие.

Все оружие проверяется мастерами. Главные требования – более или менее эстетичный вид и безопасность. Оружие может быть проверено на владельце.

Оружие не метается. Все виды оружия снимают 1 хит попаданием боевой частью в поражаемую зону.

Меч – деревянный, пластиковый (дюралевые мечи будут рассматриваться индивидуально; текстолит не допускается). Длина – разумная; вес – 1-1,5 кг.

Кинжал – то же самое, но соответственно меньшие размеры.

Нож – длина лезвия – не более 15 см. Применяется только в мирной обстановке как орудие кулуарного убийства или как атрибут жертвоприношения.

Топор, секира, молот – только рубящий удар. Обязателен смягчитель. Вес 1-2 кг.

Копье – только колющий удар. Копье должно быть копьем, а не кривой палкой с мотком тряпок на конце.

Булавы, шестоперы, дубины – эстетический вид.

Кистень – мягкий шар на веревке (а не на цепи). Длина рукояти – локоть, веревки – такая же (можно меньше).

Луки и самострелы – сила натяжения не более 15 кг. Стрелы обязательно со смягчителем. Стрела снимает 2 хита.

Катапульти, баллисты – перемещают 4 человека. Снаряд (пакет с травой, мхом, поролоном) при попадании в дом разрушает стену, при попадании в человека убивает.

Камни – требования те же, что и к снарядам катапульти. Кидаются двумя руками, при попадании в любую часть тела снимают 1 хит. Отбиваются щитом. С собой можно носить не более 2 шт.

Большие камни – изготавливаются из больших мешков. Сбрасываются со стен двумя людьми. Убивают наповал. Щитом не отбиваются.

2. Доспехи.

Все доспехи должны соответствовать 9-11 векам. Нет кирас и закрытых шлемов.

Допустимые варианты:

Легкий доспех – из толстой кожи, войлока или стеганный доспех. +1 хит.

Кольчуги – кольца не более 15 мм, сталь:

майка +1 хит

футболка +2 хита

полная +3 хита

Зерцало – навешивается на кольчугу или легкий доспех, +1 хит.

Наручи, поножи, перчатки – защищают владельца, хитов не добавляют.

Шлема –

легкий +1 хит

тяжелый +2 хита

Щиты – любые. Разрешены толчки щитом в щит, и ногой в щит.

Боевые действия.

Поражаемая зона: торс, плечи, бедра.

Кулуарное убийство. В небоевой обстановке ножом по горлу (аккуратно). Мгновенная смерть. С убитого таким образом можно снять доспех, т.к. он считается не изрубленным в бою.

Оглушение. Удар небоевой частью оружия по спин противника со словами “оглушен”. Оглушенный “теряет сознание” на 2 мин. Оглушить нельзя ножом, кинжалом, а также луком и кистенем

Ночная боевка. В связи с темнотой запрещены массовые боевые действия с 23:00 до 6:00.

Блок: Фортификация



Фортификация.

Начнем, пожалуй, с **городов**. Что из себя представляет город? Это, прежде всего укрепленный детинец, кремль. Там живет князь с дружиной и некоторое количество челяди. Все остальное население живет за стенами детинца, в посаде. Если князь богат и в городской казне денег куры не клюют, можно и посад стенами обнести, но это дело дорогое, долгое и хлопотное.

Городские стены можно строить **только** во время игры и в указанном мастером месте. Выглядит это следующим образом: 1 штурмовая стена не менее 12 м. длиной, не выше 2 м.; ворота должны располагаться примерно посередине стены, через них должно осуществляться реальное перемещение. Не штурмовые стены обозначаются веревками, жердями, магнитофонными лентами, так, чтобы перемещение через них было максимально затруднено.

Детинец строится до игры. Все стены штурмовые, ворота не менее 1 м., высота стен 2-4 м.

Другая ситуация с **Корелой**. Поскольку это город-крепость, да еще и построенный совсем недавно, посада вокруг него как такового нет. Все жители обитают внутри крепостных стен.

1 штурмовая стена длиной 10 м., ворота 2 м., высота стены 2-4 м.

Прочие поселения могут укрепляться, как пожелают, возводить изгороди, частоколы, заборы, плетни и проч.

Все стены штурмовые, не выше 2 м.

Теперь несколько слов о ваших домах. Если вы обнесете дом изгородью либо плетнем, т.е. создадите вокруг дома **двор**, то этот двор будет игровой зоной. Сам же дом – т.е. палатка – таковой не является (по вполне понятным причинам), и, следовательно, неприкосновенен. (А потому помните, господа, что игровые ценности в палатках хранить нельзя, т.к. это фактически выводит их из игры.)

Стены, окружающие ваш двор, должны быть четко видны (т.е. должно быть ясно, что это именно стены, а не просто намотанные веревки или что-либо подобное). То же относится к дверям (воротам).

Стены могут быть разрушены (например, попаданием из катапульты). Но реально они не штурмуются, вынос имитационный. Если хотя бы 1 стена «снесена», открываются ворота.

Сами ворота выносятся реально.

Может быть потайной ход (дверь с замком или засовом). Если противник узнает о существовании такого хода, он может взломать его снаружи (реально).

Во время игры прохождение через стену – смерть.

Блок: Штурмы, Осады



Все постройки и ворота могут быть разрушены катапультой (для штурмовых стен - 10 попаданий; для имитационных достаточно одного попадания) или тараном (реально).

Таран – бревно диаметром 20 см, длиной минимум 3 м; несут не менее 4-х человек.

Осада. Крепость должна быть окружена. Если в течение 6-ти часов из крепости никто не вышел, и никто не зашел внутрь, крепость сдается. Гибель жителей 50%. Если у крепости нет доступа к воде (реальный доступ либо «колодец» (Колодец – емкость с водой не менее 3 литров. Вода в колодце обновляется минимум 1 раз в сутки.)), она сдается через 3 часа.

Блок: Пожары, поджоги



Несмотря на свою неприкосновенность, дом может быть сожжен. Сожжение имитируется привязыванием красных ленточек по углам палатки. Через 3 минуты дом считается сгоревшим. Если успеете, можно попробовать потушить – залить все ленточки водой (реально).

Блок: пытки



Пытки.

Дыба - 1.5 минуты висения на турнике после заданного вопроса. Если жертве это не удастся, то он честно отвечает на заданный вопрос. Перерыв между вопросами - одна минута. После пяти вопросов – смерть. Повторную пытку можно проводить не ранее чем через час.

Порка - 25 отжиманий на каждый вопрос. (далее см. пункт «Дыба».)

При пытках допрашиваемый отвечает на все вопросы честно.

Блок: Медицина, лекари

**Медицина.**

Желающий быть лекарем должен дать заявку мастерам перед игрой. Он обязан тщательно продумать отыгрыш своей роли. Лечение ранений и болезней должно быть максимально приближено к реальности. Это означает, что раны надо перебинтовывать и обрабатывать сообразно традициям того времени (пепел, земля, слюна, травы и т.д.). Болезни желательно лечить отварами и настоями. Процент выживания тяжелораненых 50% (бросается монетка), то же и с тяжелыми болезнями (чума, холера).

Блок: Ранения



Ранения: потерявший все хиты становится тяжелораненым. Передвигается ползком, говорит шепотом. Если через 30 мин. не оказана мед. помощь, умирает. перевязка ран продлевает жизнь еще на 30 мин. После оказания квалифицированной мед. помощи игрок переходит в разряд легкораненых. Не может держать оружие и бегать. Полностью выздоравливает через 1 час.

Блок: Яды



На игре могут использоваться яды и противоядия. Лимонная кислота – быстрый яд, мгновенная смерть. Большая концентрация соли – медленный яд, смерть через 1 час; можно излечить противоядием – сладким сиропом. Все яды и противоядия должны быть в жидком состоянии (конц. раствор) и храниться в бутылочках с соответствующей надписью.

Искусством составления ядов и противоядий владеют нойды, волхвы и лекари. Они могут научить этому любого желающего на договорной основе.

Блок: Демография, евгеника



Изнасилование. Насильник раздевает жертву, пока та не скажет «стоп». После этого жертва считается изнасилованной. Если насильник мужского пола, а жертва - женского,

через 6 часов у нее рождается ребенок (если, конечно, не сделать аборт; выживаемость после аборта 50%).

Чтобы родились дети, супруги должны провести 1 час наедине.

Рождения. Дети забираются из С.М.(1 ребенок – 6 часов). Выбор детей – на усмотрение мастеров (это могут быть и не члены вашей команды).

Блок: Страна мертвых



Страна мертвых.

Игрок, потерявший все хиты + еще один, считается убитым. Он падает на землю и лежит неподвижно 5 мин. (если вокруг идет бой, можно отползти в сторону, но, конечно, не прятаться). По истечении 5-ти мин. игрок может сесть, повязав белую повязку на рот.

Если игрока не хоронят или не сжигают (см. обряды), он остается на месте своей гибели в течение 1 часа (тело гниет). Любой проходящий мимо может его похоронить, обыскать, перетащить в другое место (но есть шанс при этом заработать болезнь). По истечении часа (или после похорон) игрок очень незаметно (т.е. прячась ото всех) отправляется в Страну мертвых. Там он первым делом **обязательно** сдает все игровые ценности, рассказывает о своей жизни и об обстоятельствах смерти

По верованиям карел и финнов в случае крайней нужды в С.М. можно попасть и живым. Чаще всего ходили навестить умерших предков, испросить совета. Но по пустякам Хозяйку беспокоить опасно, да и с пустыми руками к ней не явишься. Дорогу в С.М. знают и могут указать только нойды.

Человек, сумевший добраться до С.М. и вернуться обратно, заслуживал всяческих почестей и считался героем.

Срок пребывания в С.М. - 4 часа.

Игрок, попавший в С. М., находится в полном подчинении ее хозяев.

Страна мертвых работает круглосуточно.

Блок: Магия



Магия и магические обряды.

Данный вопрос находится в стадии разработки. Все, что на данный момент можем сообщить, это то, что магия будет обрядовая и артефактная.

Блок: Экономика



Экономика.

На игре имеют хождение игровые деньги – рубли и марки. Курс устанавливается торговцами и менялами.

Игрокам перед началом игры выдается некоторое количество денег. Далее в течение

игры каждый зарабатывает себе на жизнь сам: крестьяне выращивают хлеб, охотники охотятся, рыбаки рыбу ловят, кузнецы куют, князь налоги собирает и т.д. Деньги в течение игры выдаваться не будут, их надо будет зарабатывать. Конечно, если кого-то убьют, то по выходе из С.М. он получит какие-то подъемные (исключение: если игрок выходит чьим-то ребенком, обеспечить его должны родители).

Рядом с городами и деревнями располагаются поля. Их тоже необходимо обозначать веревками или указателями. Поля могут быть вытоптаны или сожжены в зависимости от произрастающей культуры.

Захват земель. Если вы решили захватить (подчинить) поселение и с населением не удастся договориться миром, то поселение захватывается и удерживается **реально**, т.е. оставляется наместник, желательно с дружиной. Помните! Если князь захватывает деревню, он обязан ее удерживать. Если он этого не делает, то это уже не захват земель, а грабеж. Не княжеское это дело, господа!

Блок: Кабаки



Вливание денег в игру будет осуществляться и через мастерский кабак. Планируется, что он будет нейтральным. Кабак нельзя разрушить или сжечь, но контролировать его можно (и налоги снимать).

Блок: Животные, охота



Животные.

- 1) **Волк** – ударом лапы снимает 1 хит.
 - 2) **Лось** – ударом рогов (рогатина) снимает 1 хит.
 - 3) **Медведь** – ударом лапы снимает 2 хит.
- У всех животных по 2 хита.

4) **Белки** – не отыгрываются; имитируются шкурками, кои могут быть развешаны где угодно. Главная задача охотника -найти такую «белку». NB! “Убивать” их можно только стрелами из лука (самострела). С ножом за белками охотиться, сами понимаете, неразумно.

Животных можно приручить, хотя успех не гарантируется

С убитого животного можно снять шкуру (деньги или имитация шкуры) и мясо (тушенка).

Домашние животные (коровы, лошади и пр.) имитируются из подручных материалов. Могут трофеиться.

2.0.0.3