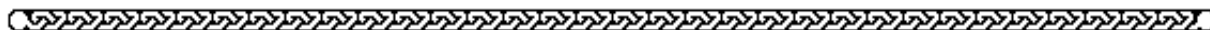


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Русь - 2

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Сюжетно-ролевая игра.

Русь – II

Игра будет проводиться с 31.08.2001 по 2.09.2001.

Заезд на полигон: 30.08.2001.

Полигон: Чебоксары. Заволжье. Район дома отдыха “Кувшинский”.

Оргвзнос: 30 рублей.

Организаторы: ролевой союз “Эдельвейс”.

Теперь о том, как добраться до полигона.

Во первых, всех иногородних, незнакомых с данным полигоном будут встречать на автовокзале города Чебоксары 30.08.01 с 8.00 по 20.00. Человек будет находиться у входа в здание Нового автовокзала. То же самое будет происходить до 12.00 31.08.01.

Если по каким либо обстоятельствам вы не смогли прибыть в указанное время вам следует добраться до автовокзала “Энергозапчасть” (троллейбусы: 15, 18, 5, 9) там сесть на автобус идущий в направлении “Сосновка”, переехать через Волгу по ГЭС и выйти на остановке “Астраханка”. Стоимость билета 8 руб. Там вас будут ждать и проводят.

На всякий случай говорим, как добраться до полигона самим. От остановки “Астраханка” идете метров 100-150 на встречу движению автобуса, На котором приехали, т.е. обратно. Справа будет поворот – начало грунтовой дороги. По указателям “дом отдыха Кувшинский” добираетесь до него (это не более 1 км). От него идете налево, проходите, противопожарный ров и выходите на полигон (это еще метров 500-600).

Ждем всех желающих.

Мастерская Группа.

Корвин (Леонов Антон)
Пух (Архипов Александр)
Герасимова Марина
Колькин Михаил
Яхин Дмитрий

Телефоны для связи:

Пух (Архипов Александр) рабочий (8352)62-49-85
Домашний (8352)62-85-58
e-mail: alex13@chuvsu.ru

Для участия в игре желательно отправить организаторам заявку.

Образец.

Ф.И.О.

Способ связи.

Команда и профессия на игре.

Хронические заболевания.

Предыстория.

(несколько не историчная, но необходимая).

Итак, игра “Русь - II” является логическим продолжением игры “Русь” Состоявшейся в сезон 2000 года на полигоне близ Чебоксар. Следует сразу подчеркнуть, что эта самая “Русь” 2000 повернула историю несколько в другую сторону. Впрочем, это нередко бывает в ролевых играх и мастерами не тормозится, дабы не вышло надуманного спектакля, но получилась игра интересная и динамичная.

Теперь о том, что было на прошлой игре, что происходило на Руси и у ее соседей, и с чем мы пришли к игре нынешней:

Все началось со свадьбы князя киевского Игоря и Ольги, девицы рода не княжеского, а может и не знатного вовсе, но уж очень стремящейся обратить Русь в лоно христианства. Именно под руководством Игоря русичи разгромили печенегов и увели в полон их женщин. Но князь умер, тихо и мирно, видать от старости, вместе с ним откинулся и его первый помощник – воевода Свенельд. К тому же, надо сказать сын Игоря – Святослав погиб еще раньше отца, когда византийцы, такие разтакие, Киев взяли никем в тот момент не защищаемый.

Именно по этому и родилась в стольном граде новая княжеская династия, на этот раз русская. Династия Злобыничей. Первым Князем стал Степан Злобынич. Правил он мудро, при нем великий киевский волхв Кащей изничтожил. Но Степан отошел в мир иной, и на его место сел сын его Никита. Этот самый Никита сочетался браком законным и богам угодным с варяжской девицей Хильдерикой и прямо из-под венца повел огромную рать на битву с Мораной. Вот мешала же им бедная женщина!

В общем, битва случила. Слуг Мораниных в куски изрубили, ее ледяной дворец рассыпался, а сама она ушла. Но, проходя мимо князя, коснулась его своей дланью, а то надо сказать, примета весьма скорбная и мрачная. Князь не замедлил скончаться, правда, перед этим ребеночка зачал, и весь народ киевский заволновался. Как же без князя то? Как всегда всем помог волхв. Он роды у Хильдерики принял и из лесу младенца вынес. Чего она в лесу рожала, никто не знает!

“Вот князь ваш, жители стольного града Киева!”

С этого момента и начинается сие действо под названием “Русь - II”.

Да, следует заметить, что христианство на Руси так и не прижилось. Более того, воевода Свенольд в бытность его еще живым и крепким, зарезал княгиню Ольгу и утопил в Днепре, напоследок окрестив как смог. Так что по поводу принятия христианства на Руси вопрос весьма сложный и кровью пахнет.

Ну а Русь ждет. Чего ждет, и сама не знает. В общем как всегда. Итак, вторая половина X века, где-то на Руси.

Команды, присутствующие на игре.

Русь. Киев.

Русь. Новгород.

Жмудь.

Варяги.

Даны.

Византийская миссия крестителей.

Возможны дополнительные команды по инициативе самих игроков, если они не будут разрушать антураж, и временной исторический фактор в игре будет при этом соблюдаться. Как вы понимаете никаких крутых американских парней попавших во временную петлю в бытность свою во вьетнамских джунглях, на игре не будет.

Киев.

Сильный град и княжество, правда, в данный момент княжич киевский всего лишь младенец, но есть его мать Хильдерика и волхв, которые крепко держат власть в своих руках. В общем то Киев уже доказал всем свое могущество, немало врагов побеждено, но сколько еще осталось, сколько придет на смену побежденным? То лишь богам известно.

Новгород.

Богатый торговый город, в данный момент, не имеющий князя. В Новгороде и по всей земле его правит боярской собрание. В самом граде имеется посадник, который в руках своих держит судебную-исполнительную власть и вообще является одним из самых уважаемых людей в Новгороде. Кроме него есть еще воевода, этот заведует делами воинскими. А так же существует Вече – собрание всех граждан Новгородских, где решаются спорные вопросы, и голытьба может вдоволь поорать на власть имущих. В общем-то, Новгород процветает и богатеет, дела идут хорошо.

Жмудь.

Народ, чьи земли испокон веков пытались прибрать к рукам все кому не лень. В данный момент независимы и живут под властью собственного князя. Ждут войны, потому как подчиняться никому не хотят.

Варяги.

Уже давненько на земле русской. При князе Игоре, который и сам варягом был, жили в почете и занимались, чем захочется. После битвы с Мораной так и осели где-то в окрестностях Киева.

Даны.

Во главе со своим конунгом, благодаря воле богов попали, после долгого шторма уничтожившего их драккар, на Русь. Как им жить теперь и как вести себя на земле, о которой они много слышали, но где бывать им еще не приходилось? Решать это им

самим. Но не следует забывать, кто такие даны. Самые жестокие и воинственные представители среди тех, кого мы называем Викингами.

Византийская миссия крестителей.

С этим все ясно, Прибыли на Русь, чтобы перетащить ее, наконец, в лоно христианства. Сами верные слуги Господа, чем и гордятся, хотя и полны смирения. Следует напомнить что, до 1054 еще далеко и никакого разделения на православную и католическую церковь пока не существует. Хотя не следует забывать о том, что “Рим Константинополю не товарищ”.

Общие правила.

Данные правила должен соблюдать каждый, кто приехал на эту игру.

1. Мастер всегда прав, ибо просто не может быть иначе.
2. Распитие алкогольных напитков на игре ЗАПРЕЩЕНО.
3. Если в какой либо команде пребывает человек, не достигший 18 лет, от обязан передать Мастерам письменное уведомление от кого-либо присутствующего на полигоне о том, что он несет полную ответственность за физическое состояние несовершеннолетнего. Формальность, но это весьма поубавит проблем мастерам в случае возможных травм участников игры.
4. Несмотря на то, что, на полигоне будет присутствовать врач, в каждом лагере должна быть аптечка, хотя бы с самым необходимым.
5. Все неигровые действия осуществляются в белом хайратнике. Хоти их напомнить:
А) Движение в мертвяк.
Б) Разговор с Мастером (причем последний не станет общаться с теми, кто попытается это сделать без хайра).
6. В остальных случаях все происходит по игре, в игре и по правилам игры. Такова игра. игроку так же следует знать, что каждый мастер универсален, т.е. к каждому мастеру можно обратиться с любым вопросом (по боевке, по экономике и т.д.).
7. На игре запрещено носить синие и голубые джинсы, “афганки”, камуфляж, футболки с логотипами любимых музыкальных групп, а так же кроссовки и кеды. Все кто будет встречен в подобной неигровой одежде, вызовет насмешки, так как будет считаться голым, и мастерское наказание. Решили ехать на игру, берите и игровуху.
8. Каждые сутки – это игровой год. Причем ночное время (22.00-6.00) это зима. Далее думаем, вы сориентируетесь. Из этого следует, что старения в игре нет. Но вот взросление присутствует. Ребенок становится взрослым за 1 час, в течении которого он не может выполнять какую либо работу по игре и сражаться.
9. Перед тем как войти в игру каждый человек получает аусвайс с его игровыми данными. Туда же, в ходе игры, Мастера имеют право записать поощрения и нарекания в адрес владельца, которые в мертвятнике детально рассмотрит Мастер по этому самому весьма не веселому месту.

Немного о игровом антураже.

Как тогда одевались, понятно всем. Хотим предупредить, что стандартная игровая фэнтезийка здесь не потянет.

Желательно орнаментальное шитье на игровой одежде, различные обереги и т.п. Вот увидите, это поможет прожить дольше

Представительницам слабого пола никаких штанов. Платья, либо сарафаны.

Не забывайте об обрядах, за каждый хорошо сыгранный обряд гарантированы “плюшки”.

Блок: Боевка

**Боевые правила.**

1. У каждого персонажа – человека 5-8 хитов. У “руководящих работников” (волхвов, князей, конунгов и т.п.) соответственно хитов побольше, чем у простых смердов. Пусть поживут подольше да потешут окружающих своим присутствием. Монстры и всякая нечисть сами знают, сколько у них хитов, но не переживайте, числа двузначные.
2. Каждый считает свои хиты сам. Злостных и “не убиваемых терминаторов” Мастера будут наказывать особо.
3. Любой человек может пользоваться любым оружием. Исключение составляют дети и тяжело раненные (и о тех и о других речь пойдет ниже).
4. Поражаемая зона полная, кроме головы, шеи паха, ступней и кистей.
5. Ранение достаточно опасное, а тем паче требующее медицинской помощи требует наказания нанесшему его тремя способами:
 - А) Потерпевший, преодолевая боль, прощает обидчика.
 - Б) По решению потерпевшего или Мастера обидчик на 30 минут выходит из игры, ну а Мастера уж найдут, чем его занять это время, чтобы впредь было неповадно.
 - В) Обидчик удаляется из игры.
6. Любое попадание в корпус снимает 2 хита. Попадание в конечность снимает 1 хит.
7. Квалифицированный удар рубящим оружием должен наноситься с замахом и быть чувствителен противником, но в то же время удар должен быть гуманным, т.е. контролируемым. Не забывайте, что у противника в игровой зоне поражения тоже есть кости, и если не хотите, получить сдачи с той же силой, будьте гуманнее.
8. Швейная машинка запрещена, считается лишь первый удар.
9. Ранения в конечности отыгрывать ненужно, ибо, все равно, скажем честно, их редко кто отыгрывает, что влечет за собой неигровые эксцессы.
10. Человек считается тяжело раненным, если его хиты уменьшились до нуля. Он еще может передвигаться ползком или опираясь на кого-нибудь. Сражаться он может лишь ножом и кинжалом и, вообще медленно отходит в мир иной. Без оказания помощи это происходит через 15 минут. перевязка увеличивает это время до 20 минут. Хиты у раненного оставшегося в плюсах восстанавливаются сами со скоростью 1 хит в 10 минут.
11. Человек умирает, как только его хиты “ушли в минус”. Он остается лежать на месте, где его настигла костлявая старуха в течении 5 минут, потом с белым хайром на мертвой головешке следует в мертвяк, на суд божий.
12. Силовые приемы, разрешенные в игре:
 - А) Толчок щит в щит.
 - Б) Толчок телом, удар конечностью в щит.
 - В) Захват рукой нерабочей части оружия (топорище, древко копья и т.п.) с последующим возможным вырыванием его из рук противника. Данный прием не должен переходить в борьбу.
 - Г) Перекаты, подсечки.

Любые другие приемы, как то удары руками и ногами по людям запрещены, впрочем, как и броски, и болевые приемы. Это ролевая игра, а не чемпионат по карате или самбо.

ВНИМАНИЕ! В бою с представительницей женского пола запрещены все приемы кроме пункта В.

Доспехи.

Первое и самое важное это то, что доспех должен быть исторически достоверен, не

забывайте это X век. То есть никакой готики, “собачьих голов” и салатов, а тем более косух.

Далее доспех должен быть эстетичен. Никаких видимых молний, карманов и липучек на кожанках.

В данной игре доспех носит защитное значение, но не хитовое. Объясняем. Каждый доспех имеет свою категорию, впрочем, как и оружие. Если категория оружия выше категории доспеха, доспех считается пробитым и человеку нанесено повреждение, если категория оружия ниже или равна категории доспеха, считается, что доспех выдержал, и вред не нанесен.

Категории доспеха:

1. Кожаный, стеганный.
2. Армированный (расстояние между армировкой не должно превышать 5 см).
3. Кольчуга.
4. Цельнометаллический доспех (дюраль, оцинковка, сталь, но не жель), пластинчатый, чешуйчатый.

Примечание:

1. Следует заметить, что к цельно металлическому доспеху относятся лишь элементы полного доспеха (наручи, поножи), никаких кирас тогда не существовало.
2. Шлемы на игре приветствуются (не забывайте про историческую достоверность). Каждый шлем, и даже хауберг (авентайл) дает определенное количество хитов владельцу. Немного, но все же. Это единственный отголосок хитовой доспешной системы в данной игре.
3. Доспех закрывает лишь то, что закрывает по жизни. Шлем прибавляет хиты, если он на голове, т.е. там, где должен быть.
4. Доспехи не расчиповываются, но снимаются и забираются. Не переживайте, сколько играем по такой системе, воровства не было. Таким образом, доспехом может пользоваться не только хозяин, но и кто-то другой, кому больше повезет.
5. Шлемы не забираются, хотя и могут отдаваться владельцем с его разрешения.
6. Щиты не пробиваются ничем, забираются, как и доспехи.

Оружие.

Те же требования по поводу историчности, что и к доспехам. Так же оно должно быть эстетично и гуманно. Никакие клюшки, обмотанные изолентой, с наскоро прибитым перекрестием не допускаются. На игре разрешается деревянное, пластиковое (текстолит) и металлическое (дюраль) оружие. Пару слов о видах оружия:

- 1. Нож, кинжал.** Длина до 45 см (общая). Наличие гарды необязательно. Лезвие должно быть хорошо ошкурено, конец не заострен, режущая кромка толщиной не менее 0.5 см.
- 2. Топор, клевец, палица, кистень, двуручная секира.** Рабочая часть оружия должна быть гуманизирована, т.е. выполнена из мягких материалов (резины, пенки и т.п.), но при этом иметь эстетичный вид. Гибкая часть кистеня должна быть веревочной, но ни в коем случае не металлической.
- 3. Лук.** Единственное ручное оружие на игре, т.к. арбалетами в Европе еще не пользовались. Предельное натяжение 15 кг. Стрелы должны быть хорошо гуманизированы и иметь оперение. Наконечники стрел будут проверяться особо.
- 4. Меч.** Большое разнообразие видов, но никаких двуручников и катан. Обязательна гарда и историческая достоверность, толщина рубящей кромки не менее 0.5 см. Меч должен иметь ярко выраженную плоскость, т.е. не быть круглым или “клюшковидным”.

Вес не более 1.5 кг на метр длины.

5. Копье. Древко должно быть ровным, хорошо ошкуренным. Обязателен гуманизированный наконечник (см. пункт 2). Длина минимум 2 м. Напоминаем, что никаких алебард, и тому подобных смертоносных извращений еще не существовало. Копьем наносятся только колющие удары.

Категории оружия.

Нож, кинжал.

Меч, топор.

Лук, палица, кистень.

Копье, двуручная секира.

Клевец.

Примечание: оружие не забирается как доспехи, оно расчиповывается, но чужим оружием можно пользоваться во время того боя, когда оно было захвачено.

Ночной бой.

Ночное время с 22.00 до 6.00. В это время разрешается пользоваться только ножами, кинжалами, и так называемым гуманизированным оружием (топор, палица, кистень). Остальным оружием пользоваться запрещается.

Ночью запрещаются штурмы, но массовые бои разрешены. Единственное что хотим напомнить, деритесь аккуратнее, не покалечьте противника и себя.

Не боевые насильственные правила.

1. Сразу хотим огорчить всех ниндзюков и прочих любителей пустить кровь по легкому – кулуарки в игре нет.

2. Зато, само собой, есть оглушение. Оно отыгрывается нанесением удара между лопаток жертвы нерабочей частью оружия (эфес меча, топорище и т.п.). Следует заметить, что рукоятью ножа или кинжала не глушат. Во время оглушающего удара нападающей сообщает жертве об оглушении, после чего жертва ложится и отдыхает без сознания в течении 100 секунд, которые сама честно и отсчитывает. За это время с ней можно сделать все, что угодно. От оглушения спасает шлем.

Блок: Штурмы, Осады



Штурм городов, крепостей.

Сразу же отметим, что все ворота на игре разбиваются по жизни. Так что в быстро развалившихся воротах можете винить только самих себя, господа штурмуемые.

Штурмовые стены, если таковые будут в данном лагере, преодолеваются так же по жизни. Если их нет, то штурм происходит только через ворота. Для их “выноса” нужно будет иметь таран. Которым работать должны не менее 4-х человек. Тараном может являться любое бревно диаметром не менее 20 см.

К оружию защиты осажденных относятся камни. Они отыгрываются довольно объемными мешками с травой, которые должны кидаться двумя руками из-за головы. Зона поражения камнем полная (то есть с головой и прочими запретными местами), при попадании камня жертва теряет 5 хитов и падает, последнее обязательно. Камень пробивает любой доспех кроме щита, при попадании в последний он просто валит

владельца наземь.

Если кто-либо сподобится сделать катапульту или баллисту, то попадание их снарядов убивает напрочь. Опять же спасает лишь щит.

Теперь ров. Глубиной он должен быть не более 1м, шириной не менее 1м. Падение в ров смерть. Ров засыпается фашинами при штурме, перепрыгивать через ров нельзя, считается, что он уж очень широк.

Блок: Плен



Пленение. Для начала о связывании, которое отыгрывается завязыванием (не тугим) петель на запястьях и ногах жертвы. Освободиться жертва может, лишь имея оружие для перерезания веревки, при этом она должна развязаться по жизни.

Внимание: не вяжите морских узлов, ножу все равно какой узел перерезать.

Если жертва посажена под замок, в темницу или еще куда (отыгрывается ямой глубиной не менее 50 см), то сбежать оттуда она может лишь с чужой помощью. Да и вечно пленник в темнице сидеть не будет, по его желанию он может “погибнуть в жестокой неволе” по прошествию 2-х часов.

Внимание: пленник не должен терпеть никаких лишений по жизни.

Блок: Обыск



Игровой обыск отыгрывается очень просто, это обыск по жизни, причем прятать игровые вещи можно только в игровой, т.е. в верхней одежде. Нарушение данного правила несет весьма суровое наказание со стороны Мастеров.

Блок: пытки



Пытки.

Назовем стандартные:

А) Порка розгами, батогами, кнутами и т.д. отыгрывается отжиманием жертвы, в то время как тюремщик колотит прутком по земле рядом. Максимум отжиманий 50 раз. Если пленник не смог отжаться столько он теряет все хиты до нуля и должен честно ответить на все вопросы мучителя. Если же пленник отжался, сколько нужно, он выбирает сам, либо умереть под пытками, либо повторить подвиг молодого гвардейца и гордо плюнуть (не по жизни) истязателю в лицо. Правда, после этого вас, скорее всего, все равно убьют.

Б) Удары по пяткам. Тюремщик так же лупит прутком по земле, а пленник из положения сидя подпрыгивает как можно выше. Максимум так же 50 раз. Последствия те же что и при порке.

Любые другие пытки придуманные игроками могут быть приняты Мастерами.

Напомним, что пытки не должны быть опасными и издевательскими по жизни.

Блок: Медицина, лекари



Лекарство.

Лекаря на игре есть и их даже 2 вида: хирурги и травники.

Хирурги:

Эти полагаются лишь на свой опыт, острый нож и помощи богов (на это все полагаются, деваться некуда). Хирург первым делом должен отыграть операцию, причем, надо заметить, она не делается через доспехи или игровую одежду. Далее хирург кидает 2 кубика, где 12 – это самое большое общее число. У каждого хирурга есть определенное число его опыта.

Пример: Опыт равен 5, если хирург выбрасывает по 2d6, к примеру, 7 то операция не удалась, если же 5 и меньше то получилась.

Следует предостеречь будущих раненых, если хирург проводит операцию неудачно, он снимает столько хитов, сколько мог бы вылечить в случае удачи. И еще, на начало игры у каждого хирурга опыт весьма мал. Он повышается по единице за каждую удачную операцию.

Травники:

У этих все сложнее, чем у хирургов. Отвары, припарки и т.д. Зато они могут лечить массу болезней, где хирургическое вмешательство не поможет. И вообще, потолок травника небо. Не забывайте, что многих травниц считали ведьмами.

Блок: Демография, евгеника



Теперь о том, откуда берутся дети. Ответ прост – игра в ладушки. После подобного игрового зачатия, что-нибудь да родится. Лучше кстати обзавестись наследником заранее, есть возможность после смерти играть именно им.

Игрок волен идти новым персонажем в любой лагерь, где есть, кому рожать. Но не забудьте, без женщины и дети не родятся, в прочем, как и без мужчины.

Блок: Страна мертвых



Кстати, если уж зашла речь о мертвятнике, то сразу следует сообщить, что там сидит суровый дядька Корвин, который и будет выпускать в игру всякую нечисть, отыгрываемую временно мертвыми людьми. За особые прегрешения – особые наказания, ну а за славно прожитую жизнь, соответственно “плюшки”. Одно можно сказать сразу – отдохнуть в мертвятнике не получится. Хочешь отдыхать, не умирай.

Блок: Магия



Волшба.

Магии на игре нет. Так что не беспокойтесь, никто не будет ходить по полигону и разбрасывать вокруг себя Fire ball или сыпать Magic missile. Вся волшба на игре обрядовая, либо ведьменская (не пейте, что попало, и не обнимайтесь, с кем ни попадя). В общем-то, по волшбе и все, подробнее будут знать те, кому это знать положено. Напоследок, говорить с богами могут только волхвы, богов отыгрывают Мастера.

Блок: Магические существа

**Змей Горыныч.**

Мясо несъедобное

Увидите узнаете.

Свои хиты знает сам.

Дыхание отыгрывается брызгалкой, удары хвостом и когтями как оружием 5 категории. Летает, в полете убивается только стрелами. Шкура – доспех второй категории.

Упыри.

Узнаются по характерной трупной раскраске.

Свои хиты знают сами.

Удар когтями поражает как оружие первой категории. Положение рук на плечи на 15 секунд отыгрывает высасывание крови до нуля хитов.

Упыри не добивают жертву. Жертвы упырями не становятся. Ходят слухи, что упыри боятся каленого железа и от них спасают некоторые обереги.

Блок: Экономика

**Экономика.**

Есть хотят все. Для того что бы не помереть с голоду каждому человеку по окончании цикла (8 часов) следует сдавать по 1 чипу зерна и мяса.

Мастера решили не усложнять эти, всем уже изрядно поднадоевшие правила чипованой экономки, поэтому никакого садоводства, бортничества и прочих средств кормления не будет. Хотя никому не возбраняется развести сады и пасеки, если душа к этому уж очень лежит.

Значит так:

Поле:

Отыгрывается расчищенным участком, обязательно за чертой лагеря, утыканным веточками, листиками. Участок должен быть разрыхлен (чем лучше, тем больше урожай). На каждого человека в лагере необходим участок минимум 50x50см. Не забывайте, что сев происходит весной, а сбор урожая осенью. От отыгрыша обрядов связанных с севом и сбором урожая, зависит его, урожая объем.

Скотоводство:

Коровы и овцы, отыгрываются деревянными перекладинами на двух рогатинах. Коровы

соответственно, больше, овцы меньше по размеру. Коровы имеют 3 чипа мяса, овцы – 2 чипа. Приплод 1 раз в год, по осени. Выгон скота на пастбище происходит весной, и загоняют в хлев осенью.

ПРИМЕЧАНИЕ: чипы зерна и мяса должны храниться в специально сделанном амбаре. Один человек может переносить не более 2-х чипов.

Работа в шахте:

Можно найти железо, а то и серебро или золото. Шахта отыгрывается огороженной ямой со сторонами минимум 1 метр и глубиной 50 см. Чем добротнее будет сделана шахта, тем меньше шансов на обвал. Каждые 2 часа с шахты получают доход, но для этого рабочие должны непрерывно находиться в ней 15 минут. Не забывайте, что каждая шахта имеет свою выработку, и ископаемые в ней могут закончиться.

Кузнечное дело:

С этим все ясно. Нужна кузня, инструменты и время на изготовление чего-либо (к примеру, расчипованого меча). Причем кузнец должен свою работу отыгрывать. Стать кузнецом не так уж и просто, нужно обязательно у кого-нибудь учиться. Только на начало игры есть уже обучившиеся кузнецы.

Кораблестроительное дело:

Строить корабли опять же может не каждый. Будем считать лишь, что каждый викинг способен на это. У остальных же, подобным делом могут заниматься только те, кто заявится представителем данной профессии на начало игры или будет обучен в процессе. Корабль отыгрывается бревном 10 см в диаметре с прибитыми перекладинами. Мест столько, сколько концов у перекладин. Ну и понятное дело, игроки несут его с собой, держась за перекладины. На постройку корабля, кроме дерева (его то в достатке), требуется железо. По 1 чипу на 2 перекладины, т.е. на 2 посадочных места.

Блок: Кабаки



Кабак.

Это место, где каждый имеющий игровые деньги может поесть и попить. Хозяйка сего заведения неприкосновенна как впрочем, и ее капиталы. За нарушение этого правила Мастера будут сурово наказывать. К тому же в кабаке запрещена любая боевка, кроме игровой невооруженной потасовки.

В общем, кабак это место отдыха и веселья, причем для этого совсем необязательно иметь деньги.

Блок: Животные, охота



Животные и монстры на игре.

(список весьма приблизительный).

Медведь.

2 чипа мяса

Отыгрывается по реву, косолапому передвижению (вы его узнаете).

18 хитов удар лапы как удар оружием второй категории.

Если Медведь обхватил жертву и продержал 15 секунд, жертва считается заломаной насмерть.

Волк.

1 чип мяса

Отыгрывается воем, рычанием.

5 хитов, укус отыгрывается касанием руки как оружием 1 категории.

Положением волком рук на плечи жертве, последняя загрызена насмерть.

Олень.

3 чипа мяса

Отыгрывается наличием рогов.

8 хитов. Удар рогов отыгрывается ударом короткого копья, который приравнивается к удару оружием 4 категории.

Сам на людей не нападает!

Кабан.

2 чипа мяса

Отыгрывается характерным хрюканьем. Имеет клыки в виде 2 кинжалов.

6 хитов, удар клыками приравнивается к удару оружием 2 категории.

2.0.0.3