

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

Название игры: Великая степь (2)

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Введение.

Сроки проведения игры - первомайские праздники - 1 - 3 мая.

Татарская орда: загадочный утонченный Восток?.. или простая раскосая Великая Степь?

Предполагается реконструкция взаимоотношений некоторых государств в 1370-е годы, а именно: Мамаева орда, Левобережное ханство Золотой орды, Белая орда, Русь (Москва, Тверь, Рязань, Новгород), Русско-литовское государство, Мавераннахр Тамерлана и несколько кочующих «диких» туменов.

Мастера желают видеть хорошую стилизацию материальной части (мы не зарубаемся на реконструкции нисколько, но приветствуем ее всячески). Основной же целью ставится восстановление духа и нравов той эпохи, насколько это возможно по источникам.

Не случаен выбор полигона – у участников есть возможность не только мыслью, но телом перенестись в Великую Степь.

Игровую экономику решили проигнорировать, дабы не тратить драгоценное время на выяснение ваших математических способностей. Вместо этого планируется проведение реальных ярмарок (реальный товар в соответствующем по стилю поселении = реальные деньги); привлечение точек национальных кухонь. Государства же, связанные исторически экономическими отношениями (данники, например), будут биться за честь и свободу (про себя памятуя о тяготах народа, работающего на эту самую дань).

Искренне рады будем видеть всех, кого интересует то славное и страшное время.

Мастера.

Тьяна - главмастер.

Дир - мастер по боёвке.

Свиря - мастер-игротехник.

Борода - мастер по жизни... и по смерти...

Литература:

Михаил Каратеев "Русь и Орда"

Г.А. Фёдоров-Давыдов "Общественный строй Золотой Орды"

Команды и персоналии.

Перечисляю те команды, появление которых на игре считаю приоритетным. Вы можете заявиться хоть Китаем (по истории такое образование на тот момент известно), но все политические отношения с соседними государствами будете налаживать сами (а уж я вас расположу «в Китае», дали в степи найдутся). Хотелось бы сформировать более-менее компактный регион с более-менее известными (по истории) силами. Давайте работать вместе сейчас. Чтоб не потом.

Ак-Орда.

Государь – Урус-хан (с 1361 года), столица – Сыгнак. Стройная система, практически не поддающаяся дроблению. Границы с левобережным ханством Золотой Орды (куда периодически садятся ханы белоордынской династии), Хорезмом, Мавераннахром, Волжской Булгарией, номинально с Русью (фактически между ними Урал и дикие угры). Команда – от 30 человек.

Золотая орда с 1361 года представлена двумя государствами

Орда Мамай.

Номинальный государь – Абдаллах (с 1361 года), фактический – темник Мамай. Столица – Укек. Границы с Литвой, Русью, Волжской Булгарией, Кавказом. По Волге – с другой Золотой Ордой. Последовательные контрыс Ак-Ордой из-за стола в Сарай-Берке и с заволжскими «братьями» из-за дани с Руси.

Команда – от 30 человек.

Левобережное ханство Золотой Орды.

Государь – Джанибек II (сын Науруза?) – только что «сменил» Азиз-хана из белоордынской династии. Столица – Сарай-Берке, границы – по Волге с Мамаем, кроме того, с Волжской Булгарией, Русью, Ак-Ордой. Представляет собой нестабильное государство, власть в котором уже почти традиционно насильственными методами разыгрывается между улусными князьями белоордынской и золотоордынской династий. Номинально подчинены Ильбани-хан, Хаджи-Черкес, Айбек-хан, Ала-хан и др., но по мере накопления сил каждый успевает посидеть в Сарай-Берке, а к 1373 году здесь уже пять ханов чеканят свою монету. Об улусных князьях после.

Команда Джанибека – от 15 человек, Сарай-Берке – от 15 человек.

Об улусных князьях:

- Ильбани-хан и Ала-хан кочуют в низовьях Урала, располагают каждый по паре туменов;
- Айбек-хан – в Тобольском улусе, три тумена, если посадит на-конь всех мальчишек и пастухов;

- Хаджи-Черкес – в Хаджи-Тархани. Три-четыре тумена (четвертый – покупной – и перекупленный, возможно);
- Тулюбек-ханум (вдова Азиз-хана) – в Тюменском улусе, три тумена.
В среднем численность команд – от 10-15 человек. Кроме того, некоторые команды могут быть заявлены как «свободные» тумены.

Мавераннахр.

Столица – Самарканд. Тамерлан пока правитель Кеша.
Около 20 человек.

Хорезм.

Свежеотделившийся. Столица – Ургенч. Правит династия Суфи.
От 15-20 человек.

Русь.**Москва.**

Князь – Дмитрий Иванович, здесь же коалиция князей, патриарх Алексей (Бяконтов), Сергей Радонежский.
Скорее всего, сборная "солянка" от 15 человек.

Тверь.

Фактический правитель – Михайло Александрович, есть номинальный, он же московский ставленник – Василий Константинович Кашинский.
От 10 человек.

Рязань.

Князь – Олег Иванович (из Пронских). Фактический буфер между Диким полем и Русью...
Команда от 10 человек.

Великий Новгород.

Может быть представлен ушкуйниками.
Команда от 10 человек.

Литва.

Правитель – Ольгерд (в той части, которая граничит с Русью и оттягивает данников у Орды). Родственно-союзные связи с Михайлой Тверским.
Команда от 15 – 20 человек.

Форма заявки.**Командной.**

1. Название игрового субъекта (государства, иного образования), краткая характеристика внешней политики на 1370 год
2. Численность команды с характеристикой качественного состава.
3. Включенные ключевые фигуры с краткими биографиями и характеристиками, планами на игру, их адреса для связи.
4. Данные капитана команды по жизни для связи.
5. Планируемое время заезда.
6. Необходимо указать наличие/отсутствие командного медика, его образование и квалификацию по факту; больных хроническими заболеваниями, аллергиков и т.п.

Персональной.

1. Имя персонажа, возраст, краткая биография, умения, предварительные планы на игру (могут быть скорректированы мастерами без возражений с вашей стороны).
2. Наличие соответствующего страте костюма, доспеха, реквизита.
3. Данные по жизни для связи.
4. Наличие хронических заболеваний, аллергий и т.п.
5. Планируемое время заезда.

МГ оставляет право ограничить кол-во «одинок». (Свободных восточных танцовщиц буду лично отлавливать, и продавать в соответствующие заведения. – Т).

Торговца.

1. Имя персонажа, возраст, краткая биография.
2. Характеристика товара.
3. Наличие соответствующего страте костюма, доспеха, реквизита.
4. Данные по жизни для связи.
5. Наличие хронических заболеваний, аллергий и т.п.
6. Планируемое время заезда.

Точки питания.

1. Название заведения, краткая характеристика (наличие культурной программы).
2. Основной перечень планируемых блюд, продуктов, необходима ли наша помощь.
3. Численность персонала, наличие костюмов, реквизита.
4. Данные капитана для связи, планируемое время заезда.

ВСЕ ЛЮДИ НА ПОЛИГОНЕ В ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ ХОДЯТ ПО ИГРЕ ЖИВЫМИ ИЛИ МЕРТВЫМИ. ВОПЛИ – Я ПО ЖИЗНИ – НЕ КОТИРУЮТСЯ!

Если к вам приехали родственники, попросите их придерживаться минимальной легенды. Или встречайте их за границами полигона.

Человек в неигровой одежде, особенно в камуфляже считается ГОЛЫМ и наказывается молитвой в 30 минут. Можно утепляться неисторичными вещами, но обязательно скрывая их под игровыми.

Правила игровых взаимодействий.

Статья Тьяны

Ну, так вот, это статья с моими личными рекомендациями игрокам касательно игrania как процесса и Действа. Правил и так многовато.

Новичков и склеротиков отсылаю к статье Ленского (если Барби убил и ее на сайте ЮК, то ищите в Теории и практике на Алексее 6).

Вкратце напоминаю – ролевая игра – это активный отдых, требующий предварительной подготовки. Прорисовка образа тем тщательнее, чем больше известно о вашем герое и чем больше уклон сюжета в историческую тему.

Привожу пример того, как не надо делать. Зрители кабельного ТВ могут наблюдать в фильме «Бедная Настя» современных мальчиков и девочек по недоразумению носящих красивые (даже иногда соответствующие) костюмы, но мыслящих, ведущих себя современно, даже говорящих на современном новомосковском диалекте (характерные обороты речи и произношение). Они действительно не знают, почему это барышня не должна делать резких движений, широко шагать и столь жестко противоречить каждому встречному мужчине. Они не представляют, почему это надо бояться Сычихи и нельзя целоваться до свадьбы, почему не могут господа на равных общаться с холопами.

Ряженные, в уста которых вложены наши переживания – не протогероев чаяния и мечтания. Актриса, играющая Анну, рассказывает, как она сама пробивается к вершинам славы, а не о том, как это делали в то время.

Есть несколько степеней актерского мастерства.

Первая и наиболее объемная нами уже рассмотрена – актер проговаривает слова и порой вопреки всему контексту самовыражается, рассказывает о себе, не трогая своего героя.

Вторая зовется шутовством, масочная. Актер делает из образа Маску, с разной долей гротеска показывая героя. Личность актера и образ героя ни в коей мере не пересекаются.

Третья степень, она же удовлетворительная, предполагает умение актера проживать жизнь своего героя, перевоплощаться в него. Опасна возможностью развития шизофрении, но тем не менее дает эффект хорошей игры и при умении снимать Маску – так предпочитается в хороших актерских школах. Четвертая и высшая из мне известных степеней предполагает двойной возврат. Актер изучает контекст и характер своего героя в полноте (о знании текста со второй ступени уже никто не говорит), а после включает его черты в свой собственный характер. Он не перевоплощается в героя и не выражает себя по тексту, но действует сам, в полной мере отвечая за каждое слово уже не героя, но свое, полностью адекватен контекстному миру. Это не значит, что вы ущербили свою личность принятием чуждых вам черт. Нет, напротив, вы обогатились еще одной моделью поведения, глубже копнули свои собственные возможности.

Примеры – Миронов, Леонов, Муравьева, Вицын, Фрейндлих и им подобные, на чьем счету мы видим разнообразные удачные роли, наблюдая которых, мы не задаемся фразой: «Хорошо сыграл!», но переживаем с героями, иногда сквозь них видя личности самих актеров.

Ну, блин, у них же ТАЛАНТ!!!

Да никто не спорит. И нам так сыграть... надо! И даже труднее – они хотя бы знали, кто, что когда говорит и чем дело закончится, а тут каждую минуту сюрпризы и, кроме того, другие играющие. Ну это я утрирую как всегда (кстати, выбивают из состояния своим камуфляжем гиперболичность моих образов и примеров при прочтениях всегда учитывайте).

К чему это я подняла театр, когда мы люди маленькие, отдыхать едем и вроде как попроще бы жить надо.

Ребят, сим напоминаю, что основной пафос ролевой игры для отдельно взятого человека – отыгрыш роли. Для боевок существует отведенное время и бугурты с турнирами, для нетематических посиделок у костра – менестрельники и вечер культурного отдыха, для загорания – день оного на пляже. А ролевая игра в основном – это работа сердца и ума, от которой вы собственно и получаете свой кусок кайфа.

Выйти на четвертый уровень на самом деле нужно и несложно. Для этого надо только подчитать по эпохе, изготовить костюм, доспех, антураж и обеспечить свою реальную жизнедеятельность так, чтоб она не трепала нервы.

Подчитывая по эпохе, обратите внимание на следующие моменты: шкала ценностей основных действующих групп и их представителей (ваш герой живет в мире самых разных людей), права и обязанности их же, следовательно, формы их общения между собой. Каждое общество накладывает на человека какие-то рамки, чтоб быть устойчивым. Обратите осознанное внимание на отличие рамок той эпохи от вашей. Беря роль, вы принимаете на себя все права и обязанности вашего персонажа, его взгляды и веры, привычки и отношение к нему других персонажей. Если вы примете это как должное, то легко впишетесь в играемый мир. Совет: если не можете стреножить свой гонор, не берите таких персонажей, которые подчиняются. И никогда не переиначивайте эпоху под себя. Девки воины были, но как нонсенс, как чуда-юда диковинные, так же как

горделивые урожденные рабы. Дело ведь не в том, чтобы выпендриться...

Подготовка нескольких разноплановых ролей не намного сложнее, ведь вы изучили уже весь тот мир, следовательно, и те группы, из которых берете роли. Просто немного углубите свои познания и приготовьте реквизит.

Перед игрой попробуйте в бытовых ситуациях включить своего героя и поработать его характером как инструментом решения бытовых задач. Безусловно, при наличии не конфликтующей аудитории. При отсутствии оной, сделайте это про себя. Половина хорошего отыгрыша – это грамотное обращение к другому персонажу и соответствующий тон, еще немного можно добавить, употребляя соответствующий набор слов и следя за произношением. Потренируйтесь немного – эффект многократно возрастет. И не старайтесь при этом показывать своего героя. Неискренность убивает все.

Следует помнить очень важную вещь: разграничение игры и реальной жизни. Ваш персонаж может быть двести раз рабом, но ваша личность ни разу не должна терять собственное достоинство. Батрак вашего героя подлежит унижению, но к Васе, его играющему, вы обязаны относиться уважительно. Основная беда дивнюков – они не умеют снимать маски (которые зачастую привлекательнее реальной личности), а основная беда вождей – они не умеют под чужими персонажами видеть людей. Умейте просчитать, насколько в игре ваш партнер, насколько он согласен выполнять обязательства своего персонажа. И насколько согласны вы. Грубо говоря, не заставляйте раба Ваську ставить свою палатку – это же ваше личное реальное дело. А вот воду пусть носит – и антуражно.

Это называется контролируемая шизофрения или сознательное раздвоение личности.

И не забывайте избавляться от этой схемы после игры.

Итак, что касается поведения, соответствие должно быть ПОЛНЫМ.

Что касается костюмов, доспехов, антуража, крепостей, степени их историчности и соответствия известным аналогам – за какой-то границей это лично ваше дело. Основное требование, давно сформулированное как реконструкция пяти шагов, заключается в том, чтобы с пяти шагов вы выглядели адекватно своему персонажу. Если вы не планируете заявляться на конкурс костюма в Минске или Выборге (или еще где), сойдет неблестящая синтетика, машинный шов, некоторые виды фабричной отделки (тесьма, золотная нить/шнур, хороший мех), ведь можно подобрать такие материалы, которые будут смотреться подобно историчным аналогам (шерсть и лен дороги, помню). Просто так получается, что легче раз отмучиться и вложить средства и время в хорошую вещь, потом, пользуясь всеобщим уважением, но это необязательно, если вы планируете игру как отдых от жизни, а! И если вас не цепляет реконструкция. Это более чем здоровый подход к ролевому туризму, поверьте. Еще эффективнее с точки зрения адекватного современного человека выглядит качественно стилизованная вещь, которую можно использовать в повседневности. Слава богу, моды, это даже приветствуется.

Ваше оружие и доспех кроме историчности должны быть практичными, это техника безопасности.

Ваша крепость не обязана повторять обводы своего прототипа и быть сложена из точно таких же материалов. Примените несколько характерных деталей – и самым приятно будет.

Ваши антуражные объекты (здания, животные и т.п.) должны быть в первую очередь антуражными. Все их особые свойства в правилах оговариваются. Любой игровой объект должен быть адекватен своим прототипам – и только.

Конкретно взятая нами эпоха предполагает глубокое взаимопроникновение многих культур и приличную степень унификации костюма, доспеха, вооружения, строения на

обширной территории.

Организация же лагеря – дело сугубо заведомое. И всякое лагерно-походное действие можно ОБЫГРАТЬ. Просто подумайте (и проиграйте) все заранее.

Жду ваших комментариев, вопросов – по делу. Можно, конечно поутрировать и выстебать все на свете, но то, что вы у меня остроумные, я в курсе. Точите свои умы на игру.

Блок: Боевка



Боевка.

Общие положения.

Поражаемая зона – все тело. Голова, пах, кисти, стопы, колени – не поражаемые зоны, при попадании в данные зоны, на усмотрение пострадавшего – либо бой продолжается, либо провинившийся умирает. Хиты снимаются при попадании в поражаемую зону. Защита доспеха учитывается при попадании в него. При попадании в незащищенную конечность – ранение (данная конечность не может использоваться).

Хиты снимает только тот удар, который почувствовал. Можете терпеть, но жалобы на синяки и ссадины оставьте при себе. Жизненные хиты естественным образом не восстанавливаются. Доспешные хиты через 10 минут после последнего боя восстанавливаются сами. После снятия всех жизненных хитов человек становится тяжелораненым и умирает (если ему не окажут помощь) через 10 минут (можете добить).

К вопросу о притворной смерти - любой персонаж валяющийся на земле, трупом может и не являться.

Оглушение имитируется ударом сзади, плашмя клинком меча или рукояткой оружия по плечу, одновременно произносится слово: "Оглушен". Рукояткой ножа оглушить можно. Оглушение длится 10 минут. Оглушение можно прервать, плеснув воды в лицо оглушенного или похлопав его по щекам. После 4 повторений оглушения человек становится тяжелораненым.

На игре **боевые действия** разрешены в светлое время суток. Боевка в ночное время предполагает собой столкновение бойцов не больше, чем по два бойца с каждой стороны, но обязательно по обоюдному согласию. В ночное время можете использовать аркан и конечно оглушать.

Ночная игра проходит с 20 - 00 до 6 – 00 ч. На ночную игру допущены ножи. Осады, начатые в дневное время и не снятые до вечера, можно продолжать. (Штурм само – собой запрещен).

Кулуарка – круглосуточно! Кулуарное убийство возможно, только если «нинзюк» подобрался к жертве со спины или жертва оглушена. Представляет собой отыгрывание перерезания горла ножом. Кольчужный ворот спасает. При кулуарном убийстве жертва теряет все хиты сразу; полная и необратимая смерть.

Рукопашный бой на игре разрешен, но будьте корректны, иначе можете получить неадекватную реакцию противника. Удушающие приемы запрещены.

Каждый игрок имеет 2 нательных хита. Можно добавить себе 1-3 хита в зависимости от доспеха.

Доспех: стальные поножи, наручи - непробиваемы. Шлем – обязателен для бойцов, для остальных просто техника безопасности. Доспех закрывает только то, что закрывает, добавляет по таблице. Поддоспешник хитов не прибавляет.

1. Любой кожаный доспех, стеганка – 1.
2. Кольчатый доспех – 2.
3. Пластинчатый доспех – 3.

Доспех допущенный на игру - кольчуга, байдана, юшман, куяк, бригантина, тегилай, чешуйник, ламиляр, зеркало, стеганка.

Жесткое оголовье шлема защищает от оглушения. Отдельные части доспеха хиты прибавляют только в месте защиты. Система чешуи.

Доспех и оружие обязательно должно соответствовать персонажу владельца.

Оружие.

На игре для изготовления оружия разрешены:

На ножи – дерево, текстолит, дюраль.

На мечи – текстолит, дюраль.

На топоры, секиры - рубящая часть топора - резина толщиной 8 - 20 мм и длиной лезвия не менее 15 см, с обязательным вырезом в теле топора для его смягчения.

На кистени - ударный шар - тканевый мешок набитый смягчающим материалом (обрезки ткани, войлока, трава). Диаметр 1-2 размера кулака владельца.

Щиты - дерево, фанера - по желанию, обязательное отсутствие по краю и на кромке щита выступающих и царапающих элементов; копьё - из дерева - исключительно колющие с гуманизаторами.

На игре предусмотрены: меч одноручный, топор, секира, копьё, нож, лук, арбалет, кистень, самострел.

Стрелковое оружие – лук, самострел - мощность проверяется на владельце (выстрел с 10 шагов в голый живот). Стрелы все с гуманизаторами. Попадание стрелы в тело, в руки выше локтя, в ноги выше колена снимает 2 хита. Попадание в другие места влечет за собой потерю 1 хит. Стрела попала, если она остановилась, а не скользнула по телу.

Катапульта – используется при осаде. Попадание одного камня в ворота заменяет 3 удара тараном. При попадании камня в человека отправляем человека “к праотцам”.

Игровые камни и бревна разрешены. Камни диаметром не менее 30 см и бревна диаметром не менее 15 см и длиной 2 м, набитые смягчающим материалом, кидаются только с прямых рук и только вертикально вниз. Попадание приводит человека в состояние тяжелораненого.

Аркан – веревка со скользящей петлей диаметром 1,2 метра, толщиной не менее 5 мм, длинна не менее трех метров. Накинута на человека петля аркана переводит его в плен. Освободиться от петли нельзя.

Гуманизация оружия.

Все оружие **ОБЯЗАТЕЛЬНО** должно быть гуманизировано и разрешено к использованию мастером. Лезвия топоров, наконечники копий и стрелы (должны иметь наконечники, предотвращающие повреждение глазного яблока при попадании в глаз, кроме того, они должны быть надежно закреплены) должны быть выполнены из мягкого материала (резина, пенка). Оружие должно иметь режущую кромку не тоньше 8 мм. Вес меча приблизительно 80 грамм на 10 см.

Метательное оружие, кроме стрел, запрещено, также как сталь. Оружие можно передать, но нельзя отобрать по жизни. **СЛЕДИТЕ** за чипами: удар неочипованным оружием **НЕСЧИТАЕТСЯ**. Чип не снимается и не переклеивается.

***Если Я (мастер по боевке - Дир) увижу оружие мной не допущенное, но очипованное - немедленно удаляю игрока с игры.

Оружие может быть не допущено мастерской волей без объяснения причин.

Блок: Фортификация



Фортификация.

На игре предполагается несколько типов лагерей, собственно говоря – крепость, поселение и кочевой лагерь. Крепость – укрепление со штурмуемой частью боевой стены не менее 10 метров и высотой не менее 2 метров. В этой же стене должны быть ворота шириной 2 метра, и высотой 1,8 м. По периметру крепость обнесена веревкой, лентой на уровне груди и колена. Перед крепостью располагается посад (отыгрыш домов, зданий и сооружений). Пожизненный лагерь рекомендуется располагать тут же, не смешивая с крепостью и посадом (1).

Поселение – лагерь, не имеющий стены, но имеющий неукрепленный вход шириной не менее 4 метров, и обнесенный по периметру лентой, веревкой на уровне груди. Обязательное наличие помимо палаток в поселении игровых зданий (это могут быть и модели).

В стационарных лагерях обязательно наличие хотя бы одного соответствующего легенде религиозного центра.

Кочевой лагерь – перемещаемое по полигону кочевье, с отыгрышем юрт и табунов. Неигровой лагерь по полигону может и не перемещаться...но, пожизненная часть в нем обязательно обнесена веревкой, лентой на уровне груди и колена.

«Нинзюки» пробираются в крепость только через штурмовую стену, в поселение — через ворота, в кочевье с любой стороны. Имеют возможность спокойно сползти (не прыгнуть) в ров.

Рвом считается канава шириной не менее 1,5 м, глубиной не менее 1,3 м и не более 1,5 м, длиной как пожелаете (хоть по всему периметру). Падение в ров переводит любого человека в разряд тяжелораненого.

Подземный ход в крепости можно оборудовать следующим образом: где-то у игровой стены оборудуете яму метр на метр на 20 см и на расстоянии не более 30 м от любой стены делаете вторую аналогичную яму, не забудьте замаскировать их. Это вход и выход. После постройки подземный ход чипуется мастером по боевке. Пользоваться

подземным ходом могут только «свои», неча «холопам» по подземелью гулять.

Если посад (или пожизненный лагерь) находится вне крепости (см(1)), то и ходить в крепость всем кто, не относится к гарнизону незачем.

Блок: Штурмы, Осады



Штурм производится только в игровое время, в ночное время только осада. Ворота вышибаются или (в связи с хлипкостью) по - жизни, или по игре: до 100 ударов тараном в ворота крепости (и громким просчетом вслух) – количество ударов назначается мастером по боёвке. Тараном считается бревно диаметром не менее 100 мм длиной не менее 3 метров. При атаке ворот держать его должны не менее 4 человек.

Сквозь стены и ворота ни стрелять, ни рубить нельзя, взаимодействие возможно или через бойницы, или поверх стены, иначе ждите мастера по боёвке для минусовых “плюшек”.

Подкоп осуществляется по - жизни через/под штурмовой стеной.

Подземный ход. Зайти через обнаруженный вход «чужак» не может, но может засыпать и завалить. И «тады» войти в подземелье можно, а выйти придется опять через вход. Движение людей по подземному ходу другим игрокам не видно. Движение по подземелью обязательно с факелом или другим источником света.

Если разведчик узнал про подземный ход (игровыми методами - я надеюсь), он будет им пользоваться, это же его работа.

Блок: Пожары, поджоги



Сожжению поддаются только игровые объекты — церковь, дома и другие жилища. Сожжение отыгрывается развешиванием на объектах красных лент.

Ну, и конечно, из сожженного строения нельзя использовать ни деньги, ни еду.

Сжечь палатки нельзя.

Блок: Плен



Связывать можно по игре (тогда развязываться запрещено) и по жизни. Как договоритесь.

Блок: Обыск



Ограблению подлежат все игровые объекты, КРОМЕ ЛИЧНЫХ, с обязательным

присутствием мастеров (само собой деньги и побираемые вещи можете оставить себе). Хранить игровые **ПОБИРАЕМЫЕ** вещи в палатке не надо, тогда их и грабить нельзя будет.

Блок: пытки



Пытки - статья особая. Проводятся или для отъема нужной информации у запирающегося персонажа, или вам просто нравится истязать. Отыгрыш того, что придет Вам на ум, обязателен. Можете, испугавшись пыток сами во всем признаться. Непрерывное истязание в течении 20 минут приводит к смерти игрока. Отвечать или нет, на вопрос заданный во время пытки решают так, пытаемый загадывает «орел» или «решка», а пытающий показывает, что выпало на монетке, не угадал - отвечает. Возможность обмана исключена. Один вопрос можно задавать не более двух раз в одной формулировке.

Блок: Демография, евгеника



Логически понятное условие: кем-то вроде знати и т.п. возрождаться можно только в случае заранее подготовленного появления.

Пример: вы были воеводой, вас убили, вы снова им возрождаетесь... ТРИ РАЗА... Ваше место по всем правилам уже занято, и вы должны как-то обосновать свою реинкарнацию. Либо вы были «заместителем в отъезде», либо кем-то ещё. Смысл, я думаю, понятен?...

Если вы не герой, о котором многое известно всем, то неплохо запастись личной историей. Даже одиночки по идее откуда-то происходят со всеми вытекающими чертами характера.

ПОМНИТЕ: умерев и возродившись, вы теряете все свойства, память и умение первой персоны, выходите новым человеком с новыми свойствами, задачами и потенциалами. Можете, конечно, возродиться родичем ушедшего, но тогда вам о нем должны рассказать, чтобы вы имели право на месть.

Блок: Страна мертвых



О жизни и смерти.

Мертвыми считаются:

- потерявшие все хиты в бою;
- жертвы кулуарных убийств;
- жертвы инфаркта, стихийных бедствий и несчастных случаев (наказание за грубые нарушения правил);
- проломившиеся сквозь стены, упавшие с обрывов и/или в реки, разбившиеся на скалах и попавшие в т.п. означенные мастерскими указаниями места;
- умершие от горя и болезней;

- самоубийцы;
- ЗАГОВОРИВШИЕ С УМЕРШИМИ ПЕРСОНАЖАМИ.

Как только вас убили, вы переходите на 2 часа реального времени в собственность убившего вас. ВНИМАНИЕ: Если вы УБИВАЕТЕ (оружием, ядом, словом), то ИМЕЕТЕ ПОЛНОЕ ПРАВО КОНФИСКОВАТЬ ОРУЖИЕ, ОДЕЖДУ И ДОСПЕХ УБИТОГО НА ДВА ЧАСА (без права пользования). Не считая убитого, разумеется. Через два часа вы ОБЯЗАНЫ вернуть имущество «убитому». Время отсчёта «смерти» начинается с момента прибытия в лагерь хозяина. Пришли, заверили время при ком-нибудь при лагере, отсидели два часа, взяли оружие, одежду и доспех (если их отбирали, т.к. можете постараться уломать «хозяина» оставить свой «скромный скарб» при себе). Деньги, записки и невинность убитые имеют права вам не возвращать. По обоюдному согласию убитый может отыгрывать ЛЮБОГО человека из нижнего сословия. ВСЁ ВРЕМЯ «СМЕРТИ» ВЫ ХОДИТЕ В БЕЛОМ ХАЙРАТНИКЕ. Через два часа вы «возрождаетесь».

Блок: Экономика



Экономика.

На игре возможны три вида экономических взаимоотношений. Соответственно присутствуют три вида расплаты.

«Кабацкий». Часть взносов как обычно распределяется в кабаки на продовольственный запас. Пропорционально этой сумме на игре ходят монеты формы 1. Перед началом игры они поровну выдаются всем игрокам. В течение игры монеты формы 1 активно участвуют в игре, например, могут быть отняты в результате грабежа. Ими также производится оплата личных услуг.

«Антуражный». При реальной продаже товара на игре рекомендуется использовать не рубли РФ, а эквивалентное им количество монет формы 2, которые можно взаимно поменять в специальном игротехническом пункте обмена валют до, во время и после игры в 12.00 – 13.00. Монеты формы 2, также как и дензнаки РФ не принимают активного участия в игре и не могут покинуть владельца без его на то согласия. Могут применяться при оплате личных услуг и кабацких вкусностей (может отсутствовать).

Виртуальный. При возникновении экономических взаимоотношений между группами по идее ходят достаточно крупные суммы, не сравнимые с доходами отдельных лиц. Предлагаю договариваться о расплате, например, трудом (без потери личной свободы), воинской повинностью, рабами, переводом групповых долгов в личные (например, виртуально - покупка дикого тумана = реально покупка его бойцам оговоренного литража в кабаке), но ни в коем случае не игнорировать ее.

Приглашаются торговцы на реальные ярмарки, в торговые караваны и т.п. (на ваше усмотрение. Единственное пожелание - ваш товар должен соответствовать времени-месту и вашей игровой легенде. Стиль, господа!

Блок: Кабаки



Приглашаются желающие открыть кухни с национальным колоритом, чайханы и т.п. Требования к историчности блюд и продуктов в таких заведениях будут достаточно жесткими, а потому МГ предлагает свою помощь в плане покупки и доставки продуктов на место по вашему списку. Проявляйтесь не позднее, чем за два месяца, пожалуйста. Взнос с точки питания 50 руб/чел. Взнос с остальных игроков составит 100 руб/чел и сдается не менее чем за 0,5 месяц до игры.

Начало заезда - за неделю до начала игры.

Блок: Животные, охота



Животные на игре есть.

Животное выпускается мастерским произволом из белохайратых, носит красный хайратник, количество его хитов обозначается красными полосами на щеках.

Игрок отвечает только на вопрос: «Кого вижу?» - «Медведя», дальнейшее общение на словах запрещено.

Птиц можно убивать только стрелами.

Животное отыгрывается в полном соответствии с естественным поведением представителей своего вида (вплоть до «клевать зерно» и «бодаться»), мастером могут сообщаться дополнительные свойства (навыки почтового голубя, пристрастия в пище и прочая).

2.0.0.3