

## [Главная](#)

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



Название игры: Робин Гуд

### Список блоков:

[Общие правила, разное](#)  
[Боевка](#)  
[Страна мертвых](#)  
[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Ролевая игра по мотивам народных английских легенд, книг, баллад и даже нескольких одноименных фильмов.

**Робин Гуд.**  
Ноябрь 2004 года.

### Общие правила:

1. Присутствие на игре без костюма (костюмом в данном случае считается даже просто рубаха) не обязательно. Без костюма – останьтесь дома.
2. Игра это не сейшн, не конкурс «кто кого перепьет», и не соревнование «собери больше фрагов». Что-то из данного списка является вашим пониманием игры – останьтесь дома.
3. От качества костюма зависит роль.
4. Правила поведения в лесу никто не отменял. Законы РФ тоже. Соблюдайте, и будет вам счастье.
5. Пришли играть – играйте!

**Игра, к сожалению, платная. 20 руб. с носа.**

### Персонажи:

**Земледелец** – обладатель бедного костюма (как правило, одна рубаха). Живет в деревне. Обрабатывает землю (сооружает грядки из листвы – длина грядки не менее 1 метра). Урожай 1-4 че (чипа еды) в период. Чем более ухоженное поле – тем больше урожай.

**Лесоруб** - обладатель бедного костюма. Рубит лес (приносит 10 палок определенного размера). За 10 палок – 1 чм (чип материала). Приносит «нарубленное» либо на лесопилку, либо в трактир. Не всегда обеспечен работой.

**Разбойник** - обладатель бедного костюма. Грабит прохожих. На деревни и города не нападает! Не намерен убивать – грабить прибыльней!

**Стражник** – служащий регулярной армии. Выполняет все приказы шерифа. Получает з/п, но могут быть оштрафованы за невыполненную работу...

**Ремесленник** – человек с хорошим костюмом. Живет в городе. Занимается ремеслом и за это получает деньги.

**Кузнец** – производит орудия труда. Цена продукта королю – 3 монеты, остальным - по

договоренности.

**Зодчий** – строит здания (делает макеты). Получает стабильную з/п, но может взяться за работу на стороне.

**Знать** – титулованный, с очень хорошим костюмом персонаж. Живет за счет владений. В зависимости от костюма – прибыль. За прибылью нужно направляться в деревню, к своим наделам.

**Храмовник** – обладатель доспехов и белой коты с красным крестом. Святой рыцарь церкви. Подчиняется епископу. Живет за счет монастырей.

**Монах** – персонаж в рясе. Служитель церкви. Проводит обряды и молебны.

#### Главные действующие лица:

**Робин Гуд** – предводитель разбойников, лучник. Ставит своей целью разорить Шерифа.

**Ральф Мэрдок, шериф Ноттингема** – жестокий и амбициозный правитель. Желает жениться на леди Мэриэнн с целью получения приданого.

**Леди Мэриэнн** – наследница большого состояния. Романтична, и замуж за Мэрдока не желает.

**Сэр Гай Гисборн** – не очень богатый, воинственный рыцарь. Нанят шерифом Ноттингема на поимку Робина.

**Монах Тук** – монах странствующий, при Робине...

#### И последнее – игру делает игрок!!!

Просто окунитесь в атмосферу средневековья...

Блок: Боевка



#### Боевые правила:

Вооружение и доспехи желательно использовать соответствующие эпохе. Кatanы все же, придется оставить дома.

#### Требования к вооружению.

Одноручное оружие – 100 гр. На 10 см.

Луки – натяжка не более 14 кг.

Система повреждений – хитовая. Непоражаемые зоны – голова, пах.

Все оружие снимает 1 хит.

#### Таблица доспехов:

Доспехи	Материал	Кол-во хитов
Стеганка	Ткань/набивка	1
Кожанка	кожа	1
Кольчуга	аллюминий	2
Кольчуга	металл	4
Ноги стеганые	Ткань/набивка	1
Кольчужные чулки	аллюминий	1

Кольчужные чулки	металл	2
Наручи	кожа	1
Наручи	металл	2
Поножи	кожа	1
Поножи	металл	2
Шлем	металл	1

**Щиты без шлема использовать нельзя!!!**

Блок: Страна мертвых ▲

### **СМ (страна мертвых).**

Смерть наступает с окончанием всех хитов... Все смертны... мертвятник – 2 часа. С момента прибытия.

Блок: Экономика ▲

### **Экономика.**

Игровое время поделено на периоды. Период – 3 часа.

Один раз в период всем обязательно питаться. На питание уходит 1 че.

В Англии принято платить налоги. 3 монеты в период с человека. С семьи – 5 монет.

Один крестьянин может обрабатывать 1 поле. Семья – 3 поля.

На рынке можно обменять чип еды на монеты. И наоборот.

### **Строения позволяют увеличивать прибыль.**

Амбар +1че

Лесопилка +1чм

### **Инструменты позволяют увеличивать прибыль.**

Плуг +1че

Топор +1чм

2.0.0.3