

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

Название игры: Сумерки Мира (2)

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное

**ВВЕДЕНИЕ.**

Под небом голубым есть город... не золотой, конечно, а вполне обычный, и даже не один. Их два. Вокруг них раскинулись деревни и хутора со своими полями и пастбищами. Все эти просторы обильно перемежаются лесами, в которых помимо всякого зверья можно встретить различного рода отшельников да разбойников. На первый взгляд вроде бы всего в достатке, да не тут то было. Человек - существо, как известно, непоседливое, да жадное. Вечно ему чего-нибудь хочется или не хватает, особенно земли. А когда каждый крестьянин умирает по 9 раз, прежде чем упокоится на веки, то вопрос нехватки земли возникает очень быстро и остро. Именно поэтому люди и перебрались на другой берег Великой реки. А там, на другом берегу, возьми да и отыщись аборигены. И тоже, как водится, не простые. И если крестьяне девятикратно живущие, то эти - оборотни. И им тоже неплохо жилось, пока не понаехали тут. Раньше лес был, дичь всякая, а теперь поля одни да пастбища. Возникает логичный вопрос - где охотиться? И столь же логичный ответ... Вот так и началась борьба за выживание друг друга с исконно своих территорий. И если сначала были стычки по принципу: - Отдай мою корову! - Ни фиги подобного! Я ее сам поймал! - Ах, так? Ну, на те в глаз! То несколько лет спустя оборотня сразу в топоры да вилы встречают, а они, в свою очередь, сначала пастуха режут, а уж затем скот тащат. Так дело дошло и до глобального конфликта с ночными рейдами оборотней в деревни, лесными облавами девятикратных. Резня, бушевавшая по лесам и деревням, продолжалась 20 лет, но не дала ни какого положительного эффекта, ни одной из сторон. Постепенно она сошла на нет, и установился зыбкий мир, при котором люди с этой весны не суются в лес, а оборотни - не трогают людей и их скот. И все вроде бы опять хорошо, но с обеих сторон успело вырасти целое поколение, вскормленное войной. Похоронив половину своих родственников, они не знают другой жизни, и вряд ли захотят узнать...

Игра состоится с 16.07.04 по 18.07 того же года соответственно (третьи выходные июля).
Парад в 14:00 16.07

Мастера:

Мы рады, что Вы заинтересовались нашей игрой. Надеемся увидеть Вас на "СУМЕРКАХ МИРА".

Бер-Тор (Береснев Виктор) - Главный Мастер, тел. 42-55-20.

Сэр Алекс (Елькин Алексей) - региональный Мастер, тел. 51-00-95, E-mail: sir_alex@pisem.net

Джафар (Епаров Сергей) - региональный Мастер т. 22-67-72, PG 055, аб. 80296.

Ласточка (Анастасия Шилова)- Мастер Мертвятника. т.28-61-54, E-mail: taneddd-perm@narod.ru

Аня Гофман (Гофман Анна) региональный Мастер. E-mail: Anny-Elf@yandex.ru т.23-93-15

С мастерами так же можно связаться по электронному адресу: sumerkimira@narod.ru

Полигон.

РИ «Сумерки мира» состоится 16-18 июля на полигоне «Ласьвинские хутора». С 14.00 пятницы в начале полигона будут дежурить мастера.

Как добраться:

1. На остановке «Ушакова» в Закамске (до нее идут все закамские автобусы) сесть в автобус № 57 и доехать до конечной остановки «Ласьвинские хутора». Далее идти, ориентируясь на указатели «Сумерки мира».

2. На любой электричке в московском направлении доехать до станции «Курья». От станции 100 метров до большой асфальтированной дороги, выйдя на неё, повернуть направо и идти до указателя «Выезд из Перми» (белый знак с перечеркнутым на нем словом ПЕРМЬ). Пред знаком будет развилка с поворотом направо - вам туда. Далее идти до конечной остановки автобуса № 57. Далее - идите, ориентируясь на указатели «Сумерки мира».

- Мобильные, подключенные к МТС, на полигоне работают практически везде, «Уралсвязьинформ» - местами.

- Ближайший продуктовый магазин в шести километрах от полигона, на остановке «Ушакова».

- Легковые машины заехать на полигон могут, но при плохой погоде могут застрять.

ТЕХНИЧЕСКИЕ МОМЕНТЫ

Откаты по времени в игре не возможны, все, что случилось, уже случилось. Все что вы сделали, может быть использовано против вас!

ИГРОВАЯ И НЕ ИГРОВАЯ ТЕРРИТОРИЯ.

К игровой территории относится все пространство полигона. Лагерь, разбитый игроками на месте, входит в состав игровой территории, и неигровых вещей там нет! Все существа, находящиеся в его пределах и не обремененные белыми хайратниками, играют и должны соблюдать правила игры. Неигровой территорией являются: внутреннее пространство палаток, полости образованные их тентом и обустроенный командой сортир. Все остальные действия происходят по игре.

ИГРОВОЙ КОСТЮМ

Игровым костюмом будет считаться одежда, выдержанная в стиле средневековой Европы и просторные плащ-накидки (для всех сословий). Смена ролей и прикидов - желающие стать саларом в ходе игры захватите с собой серый плащ. Остальным тоже не помешает взять запасной прикид, чтобы после игровой смерти его не путали с первым персонажем. Запомните, за ношение отличительных элементов игрового костюма не вашей социальной группы можно нарваться на игровые неприятности.

Для крестьян и рудокопов это простые туники, полотняные рубахи и порты для мужчин. Простые платья неярких цветов для девушек.

Горожанам в ранге ремесленников положено тоже самое с поправкой на более высокое социальное положение и больший доход. Мэр, знать и их челядь могут позволить себе хоть камзол, шитый золотом, однако, навряд ли они наденут простые рубахи и грязные порты. Для городской гвардии желателен прикид одного образца, чтобы моделировать форму.

Разбойники могут одеваться в одежду любого сословия или даже в живописные лохмотья.

Салары носят серые плащи. В остальном их одежда такая же, как у всех простолюдинов. Тем, кто собирается примкнуть к саларам в ходе игры, тоже не помешает обзавестись серым плащом.

Одиночки и отшельники могут одеться, как захотят в соответствии со своей легендой. Но им придется изрядно попотеть, объясняя, откуда у них взялся экзотический наряд.

Оборотни одеваются, в общем-то, сходно с крестьянами и рудокопами, но могут при желании придумать что-нибудь побогаче. Староста деревни оборотней носит просторный синий плащ.

Неигровой одеждой считаются: камуфляж, джинсы, кроме простых черных, вещи ядовитой окраски, кеды, кроссовки, и прочие не антуражные вещи. Что бывает за хождение в неигровой одежде, знаете из выше написанного.

СТАТУС МАСТЕРОВ И ИХ ВИЛЫ

Главный мастер - его слово закон и обжалованию не подлежит. Может выполнять функции любого мастера.

Региональный мастер - несет функции координатора игры. Решает споры, отслеживает отыгрыш. Может награждать и карать в рамках правил. Региональные мастера разных регионов равноправны на всем полигоне. Могут выступать в роли торговцев, странников.

Технический мастер (игротех) - является игроком. Отслеживает отыгрыш, осуществляет связь между мастерами и игроками в спорных случаях. Следит за соблюдением правил. Собирает чипы с населения в конце сезонов. Лекари являются игротехами по болезням и ранениям, могут награждать болезнями, связанными с лечением ран. В спорных случаях или при кардинально меняющихся ход игры событиях все они обращаются к мастерам.

Мастер мертвятника - повелитель душ усопших. Там он распоряжается всем, его слово - закон. За пределами оного это обычный персонаж.

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ.

Желающий принять участие в игре должен подать заявку в письменном виде или по электронной почте, форма которой опубликована на нашем сайте.

Несовершеннолетние игроки обязаны предоставить письменное согласие от родителей на участие их (детей) в игре.

Заявка, не содержащая все вышеперечисленные пункты, не рассматривается, либо рассматривается в последнюю очередь. При больших количествах заявок на редкие роли будет устраиваться конкурс. ;))))

Заявка без взноса не является заявкой. Взнос без заявки является взносом, но нуждается в скорейшем дополнении заявкой.

Не забудьте сдать денежный взнос в размере 100 руб. до 12 июля или 150 руб. после. Если денег нет - предупредите мастеров до 12.07.04, постараемся прийти к консенсусу. Если приедете без предварительной заявки, то мастера вправе самостоятельно решить, кем вам быть, и быть ли вам вообще...

В любом случае подача заявки и Ваше появление на полигоне означает согласие с правилами игры и обязывает им следовать.

Заявки и взносы принимают все мастера, но окончательный ответ дают, лишь обсудив мастерской группой.

От каждой команды необходима "Командная заявка", включающая: название поселения; имя и координаты капитана; список команды с указанием паспортных Ф.И.О., псевдо, имени персонажа; заявки участников команды; дата заезда команды на полигон. А также палатка в мертвятник. Употреблять спиртное можно только в ночное время. Выпивший не должен перемещаться по полигону и активно участвовать в игре. Нетрезвые игроки, замеченные в игре, будут отправляться в мертвятник. Устроившие пьяный дебош в игру возвращаться не будут.

МЕД. ПОМОЩЬ ПО ЖИЗНИ.

На играх случаются настоящие травмы и болезни. Лечить их тоже необходимо. Мастера, конечно, возьмут аптечку, но быть сразу везде они не смогут. По этому настоящая аптечка должна быть в каждой команде и, главное, у каждого игрового лекаря.

Лекари должны иметь при себе средства лечения игрового и пожизненного назначения. Кроме этого они будут должны уметь оказывать настоящую первую помощь людям, а не только игровую.

Делается это все не для того, что бы усложнить жизнь игрокам, избравшим стезю врачевания, а чтобы все игроки знали, куда бежать за аптечкой и кого звать при настоящих травмах.

Состав аптечки: стерильный бинт, перекись водорода, стерильная вата, йод, зеленка, нашатырный спирт, жгут, активированный уголь, антигистаминные препараты, анальгетики.

Если у кого есть свои особенные и любимые болячки, то медикаменты для их лечения везите с собой сами!

РАСЫ.

На полигоне наблюдается три основных типа существ. Соответственно, для каждого из них должны быть некоторые особенности в костюме, отыгрыше и всем остальном. Так вот перечислением этого мы здесь и займемся.оборотни. Самоназвание - Изменчивые. Люди называют - Перевертыши. Живут небольшими поселками в лесу. Во главе каждого селения стоит староста. Должны иметь личину, т.е. маску, которая надевается игроком, когда он обращен в зверя. При взгляде на маску должно быть понятно, что за зверь

передо мной. Другими словами, оборотень превращается в то, на что похожа его маска (если она бесформенная и зеленая значит животное зеленое и бесформенное :-))... Кроме маски необходимы рукавицы под лапы вашего зверя (хотя бы для упрощения блокирования оружия противника). Надеванием перечисленных предметов и отыгрывается обращение в животное. Так же настоятельно просим подбирать себе зверя в соответствии с собственными размерами. Оружием не пользуются, разве что трофейным, и по тому не носят. Повреждения наносят руками. Прошу заметить, что при обращении все игровые вещи остаются на земле, а одежда, в которой вы были, приходит в негодность. По этой же причине оборотни не носят доспехов (оказавшийся в них зверь не сможет выбраться). Чтобы вещи не терять или не оставлять где попало, их можно "снимать" заранее и в образе зверя носить в узелке, так что вам может пригодиться котомка. В остальном же оборотни - это нормальные, цивилизованные люди с обычными для людей понятиями моральных норм. Деятократные - их самоназвание. Перевертыши называют их Постоянными. В основном это крестьяне, и рудокопы. Должны иметь браслеты, показывающие, сколько раз им довелось умереть. Количество оных - дело каждого, и показывать их прилюдно неприличнее, чем ходить голым среди бела дня. Прошу заметить, что первый браслет надевается при рождении по этому их как минимум 1. Также помните, что у взрослого человека, их не меньше 3-х. И вообще, это мы с вами дорожим жизнью, потому как она одна, а у них 9. Куда копить-то? Занимаются они добычей ресурсов (еды или руды), а до недавнего времени защитой полей, скота и своих домов от нападок оборотней. Люди - горожане. Перевертыши так же называют их Постоянными. Знать, ремесленники и т. п. Вообще, девятократных в городах не любят, считая их «бесовскими отродьями». Именно поэтому человека в деревне встретить гораздо вероятнее, чем девятократного в городе. Все принципиальное отличие людей от девятократных в том, что они умирают раз и навсегда, а потому жизнь берегут и на всякую ерунду ее не разменивают.

ЛАГЕРЯ И КОМАНДЫ ПОЛИГОНА.

Поселения людей и не очень:

1. Город Согд.

Население:

Мэр города.

Знать »2 со свитой не более 2 человек у каждого.

Университет 2-3 (ученые, архивариус)

Начальник городской стражи. + 4-5 стражников

Король воров (по совместительству кто угодно)

Горожане. 3-5 (ремесленники, аптекари и т.п.)

2-3 городских нищих

2. Город Калорра. Население:

Мэр города.

Знать: 2 со свитой не более 3 человек

Университет 2-3 (ученые, архивариус)

Начальник городской стражи. +4-5 стражников

Король воров (по совместительству кто угодно)

Горожане. 3-5 (ремесленники, аптекари и т.п.)

2-3 городских нищих

3. Деревни - сельская местность, занята девятократными. Они кормят и содержат города,

платя им дань, за что им позволено жить на этих землях как свободным людям, а гарнизон обеспечивает охрану.

В каждой 4-6 чел. (Староста + селяне).

4. Поселки рудокопов - тоже девятикратные. Платят городам дань металлом на тех же условиях.

4-6 чел (староста + рудокопы)

5. Школа «Скользящих в сумерках» - основана после первых стычек с Перевертышами. Лучшие мастера оружия со всей страны готовят здесь Салар, которые защитят селян от набегов Перевертышей.

2 - 3 чел. Здесь постоянно идет прием новобранцев и их подготовка.

6. Поселения оборотней - общины людей-оборотней стоящие в лесу. В каждой общине живет Старейшина. Общины стоят врозь, но это не мешает им общаться друг с другом.

7. Разбойники - люди, не ведущие своего хозяйства и живущие разбоем на дорогах (грабят караваны и т.п.).

8. Бордель - находится там, где захочет и работает на выезде, чем-то это напоминает цыганский табор, хотя коней вроде бы не воруют... Отыгрыш услуг производится путем массажа.

9. Отшельники - одинокие мудрецы, живущие в лесной глуши. (Как и прочие одиночки, строго ограничены по количеству и пропускаются по отдельному согласованию с Мастером).

Бег наперегонки.

На игре есть персонажи способные «Убегать», это кони (всадники), обращенные в зверя (кроме ленивца и черепахи) и Салары (да, в академии учат быстро бегать). Сказав: "убегаю" игрок должен именно убегать от места встречи в течение минуты. Догонять, его могут только те, у кого есть такая способность, делают они это (догоняют) - по жизни. Т.е. догоняете и убегаете, полагаясь на свои ноги. Внутри городских стен бег наперегонки осуществляется только по жизни.

Блок: Боевка



БОЕВАЯ СИСТЕМА И ПРОЧИЕ ОПЦИИ.

Боевая система проста, как модель глобуса. У всех живых существ есть хиты. Их может быть не менее 1 и не более 5. Доспехи добавляют хиты. Легкий дает 1, средний - 2, а тяжелый - 3 хита своему обладателю. При этом заметьте, что если у вас 3 родных хита, то тяжелая броня добавит вам только 2. Количество хитов больше ПЯТИ невозможно!

Любые доспехи можно пробить хоть ножом, хоть когтями Изменчивого, так что хорошо подумайте, стоит ли везти тяжелую броню.

Хиты, как известно, нужны для того, чтобы их снимать с противника. Для этого есть оружие. Любое оружие, за крайне редким исключением, снимает 1 хит. Оружие, снимающее 2 хита, помечается яркой лентой, повязанной у гарды или в месте перехода не

боевой части оружия в боевую (для не клинкового).

Все оружие на игре должно иметь мастерский допуск и соответствующее количество чипов железа. Для оборотней в облике зверя оружием являются их руки, снимают они все тот же один хит. («удар» наносится раскрытой ладонью, кулаком бить нельзя). Ни чипов железа, ни допуска мастера они не требуют. Если снимают 2 хита, то такая же лента на запястье. Удары оборотней - наносятся открытой ладонью по корпусу и конечностям. Прямые удары (колющие) - запрещены, можно использовать только "косые". Правила фолла применяются к рукам оборотней так же как к остальному оружию.

Перчатка оборотня - должна иметь смягчение не менее 2-х слоев пенки или быть эквивалентно этому, хотя бы со стороны ладони. Обращение в зверя - происходит в момент надевания оборотнем перчаток и маски. В момент обращения игрок не может передвигаться и его нельзя атаковать. Весь процесс не должен занимать больше 30 секунд. Перекинутся обратно можно только через 3 минуты.

Для того чтобы игрок потерял хит, его тело должно остановить боевую часть вашего оружия. Потерявший хотя бы 1 хит считается легко раненным, оказавшийся в 0 хитов - тяжело раненным. В первом случае игрок может продолжать активные действия в течение 10 минут, а потом падает в тяжелом ранении. Если его перевязать и не отправить к лекарю, то через час он заболит гангреной. Тяжелораненные не могут ничего делать, кроме как лежать и стонать, а без перевязки умирают через 10 мин (см. Медицина). Оборотни способны регенерировать, но в какой мере - знают только они.

Попадание в кисть или стопу не засчитывается. Поражение паха, головы или шеи (фол) приводит к тяжелому ранению потерпевшего и смерти нанесшего удар. Удары ногой в щит, прыжки на щит, удары ребром щита и небоевой частью оружия строго запрещены и караются как фол. Допустим удар пластиной щита в пластину щита. Оборотни могут блокировать удары оружия кистью, но не хватать за боевую часть оружие противника.

Оглушение - Производится в небоевой ситуации прикосновением небоевой частью оружия между лопатками и одновременным комментарием: "ОГЛУШЕН". Персонаж в шлеме или на коне не оглушаются. Оглушенный теряет сознание на 5 минут, если его не попытаться привести в чувства.

Укулуаривание - кулуарное убийство. Производится только со спины аккуратным прикосновением к шее или прилегающим областям (кроме лица) боевой части ножа или кинжала с комментарием: "УБИТ". Это действие имитирует перерезание горла. Сразу можно убить так же связанного, тяжелораненого или оглушенного. Нельзя укулуарить человека на коне, а также носящего бармицу или хауберк.

Загрызание - доступно только животным, и заменяет укулуаривание Изменчивым, обращенным в зверя. Производится наложением рук на плечи со спины, с комментарием: «УБИТ».

ОРУЖИЕ. ДОСПЕХИ. ЩИТЫ.

Оружие. Общая длина. Длина боевой части.

Нож, кинжал: 20-40 см; 10-30 см.

Одноручный меч: 45-130 см; 50-100 см.

Двуручный меч: 135-150 см; 105-120 см.

Топор: 50-100 см; не менее 15 см.

Двуручный топор: 101-130 см; не менее 20 см.

Дубина: 70-100 см; 1/3 общей длины.

Копье: 150-200 см; не менее 30 см.

Кистень: 80-120 см; диаметр не менее 10 см.

Лук: 80-150 см; стрела: 60-90 см.

Арбалет: длина дуги от 50 см; болт: 30-50 см.

Оружие не указанное в таблице может быть не пропущено мастерами без объяснения причин.

Легкий доспех (+1 хит) - кожа, клепаная кожа.

Средний доспех (+2 хита) - кольчуга, пластинчатые и чешуйчатые доспехи без плотного соединения металлических частей друг с другом.

Тяжелая броня (+3 хита) - латы, пластинчатая и чешуйчатая броня с плотным соединением металлических частей друг с другом. Наличие наручей, поножей и шлема строго обязательно. Любые доспехи без поддоспешника хитов не добавляют. Доспехи не комбинируются.

Щит - обязательно должен иметь смягчающую окантовку края по всему периметру. Максимальные размеры: круглый щит - до 90 см в диаметре; «капля», «миндаль» - до 120 см в высоту, до 60 см в широкой части; треугольные - до 70 см в высоту, до 65 см в широкой части. Защищает от всех видов оружия, кроме кистеня с красным бантиком (увидите - поймете), который игнорирует щиты. Т. е., удар такого кистеня в щит равен попаданию по вам. Обязательно иметь шлем. Человек на полигоне со щитом, но без шлема отправляется в мертвятник.

ТРЕБОВАНИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ.

Требования по безопасности к клинковому оружию.

К клинковому оружию относятся мечи, палаши, сабли, ятаганы, кинжалы и т.д. Разрешенными материалами при изготовлении клинкового оружия являются пластик (стеклотекстолит), дерево, дельтадревесина (дюраль не пропускается).

Оружие, изготовленное из других материалов, может быть не допущено к игре.

Максимально допустимый вес одноручного клинкового оружия ограничен сверху из расчета 100 гр. на 10 см общей длины оружия. Максимально допустимый вес двуручного клинкового оружия - 2 кг. Клинковое оружие, по своим весовым характеристикам выходящее за указанный предел, к игре не допускается. Вес клинкового оружия снизу не ограничивается.

Толщина клинка должна лежать в пределах от 6 мм до 3 см. Ширина клинка должна быть не менее 2 см. Острие клинка иметь радиус кривизны не менее 1 см. Клинок не должен иметь заусенцев и нескругленных граней, радиус скругления кромки (лезвия) должен быть не менее 2 мм.

Гарда не должна иметь острых частей.

Деревянное оружие должно быть армировано по всей длине клинка (обмотано пропитанной эпоксидной смолой тканью и т.п.).

Требования по безопасности к древковому оружию.

К древковому оружию относятся топоры, секиры, алебарды, копья, кистени, молоты и т.д. Разрешенным материалом при изготовлении рубяще-колющих, ударных частей и наконечников древкового оружия являются резина, пенополиуретан и пр. мягкие материалы.

Вес древкового оружия ограничен сверху из расчета 150 гр. на 10 см. общей длины оружия, при этом максимально допустимый вес - 2,5 кг. Оружие, по своим весовым характеристикам выходящее за указанный предел, к игре не допускается. Вес древкового оружия снизу не ограничивается.

Древко должно быть тщательно ошкурено, и не иметь заусенцев, трещин и сучков. Рубящие, колющие и пр. части древкового оружия не должны иметь острых выступающих частей и элементов крепления (проволока, гвозди и т.д.).

Древковое оружие ударно-дробящего типа (кистени, моргенштерны, молоты, палицы) должны иметь безопасное смягчение. Гибкий элемент кистеня в сечении не меньше 9 мм и длиной примерно равной рукоятке.

Требования по безопасности к стрелковому оружию.

К стрелковому оружию относятся луки и арбалеты. Натяжение тетивы стрелкового оружия должно быть не более 10 кгс. Оружие с большим натяжением к игре может быть не допущено. Стрелы должны иметь безопасное смягчение и оперение. Не имеющие одного, а равно плохо сбалансированные к игре не допускаются.

Лук - длина хорды 80-150 см, максимальное натяжение тетивы не более 10 кгс. Стрелы - длина 60-90 см. Обязательно должны иметь оперение и смягчение на ударной части. Сечение древка только круглое, при диаметре в 8-10 мм. Вощение (парафинирование) или лакирование древка обязательно. Паз в пятке обязателен. Баланс от трети длины до наконечника до середины древка. Допустимый изгиб не более 1 мм на длину стрелы. Для сборки стрел запрещено использовать проволоку, гвозди, пластик. Рекомендуемый материал для наконечника - строительная пена диаметром от 4 до 6 см, для оперения - птичьи перья, для сборки - суровые нитки и клей.

О безопасности стрелы:

Диаметр ударного поля должен быть не меньше 2 см., если наконечник стрелы имеет стабильную форму; если наконечник деформируется при ударе о цель, то в спокойном состоянии - не менее 1-1,5 см, при ударе о цель - не менее 2-3 см.

Смягчение должно быть прочно прикреплено к древку,

Древко стрел должно быть только деревянным и обязательно ошкуренным.

Арбалет - максимальное натяжение тетивы не более 10 кгс., не допускаются пистолетные и карманные арбалеты, требования к смягчению ударной части болтов - аналогичны стрелам.

Допускается использование НЕповрежденных стрел противника.

Запрещается намеренно ломать или иным способом повреждать стрелы противника. К игроку, уличенному в этом, могут быть применены игровые санкции.

Сулицы, дротики, сурикены, метательные ножи и т.п., а также пращи на игре запрещены.

Проверка оружия.

Всё оружие, которое вызывает сомнения у мастеров, проверяется на владельце и на владение.

ТРЕБОВАНИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ К ЗАЩИТНОМУ СНАРЯЖЕНИЮ.

К защитному снаряжению относятся доспехи, шлема и щиты.

Защитное снаряжение не должно иметь опасных выступов, острых необработанных кромок, шипов и других травмоопасных элементов. Не удовлетворяющее этому требованию защитное снаряжение к игре не допускается. То же самое распространяется на кромки щитов.

ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ОРУЖИЮ ДЛЯ КОМАНД.

Категория населения, доступное оружие и доспехи

Крестьяне – копья, топоры, ножи, дубины. Без доспехов и щитов.

Рудокопы - топоры, молоты, ножи, дубины. Без доспехов и щитов.

Салары - любое + обязательно ночное, легкий доспех.

Горожане - любое, доспехи до средних, без щитов гвардия любое, любые доспехи, любые щиты.

Оборотни - ничего, пока не научитесь.

Разбойники - любое оружие, доспехи до средних.

Запрет на использование оружием объясняется неумением вашего персонажа им пользоваться. Вы можете исправить положение и научиться, если проведете весь сезон, обучаясь ратному делу у людей уже владеющих оружием. Ваш учитель может затребовать за это плату или заставить отработать в рамках игры.

НОЧНАЯ БОЕВКА

Игровая ночь наступает с 22:00 и продолжается до 7:00 . Ночью могут происходить стычки и активная ниндзюковская деятельность. Для ночного боя пригодны ножи, кистени, некоторые дубины и молоты. Щиты - запрещены к использованию в ночной боёвке. Можно захватывать в плен, красть скот, кулуарить людей. Нельзя все это производить в пьяном или ином виде измененного сознания. Если игрок откажется связываться с вами по этой причине - он будет прав.

Блок: Фортификация



КРЕПОСТИ И ШТУРМЫ

Крепостные стены имеются только вокруг Согда и Калорры. Эти стены нештурмуемые на всем протяжении и моделируются растянутым конвертами волчатником, который нельзя порвать, напоровшись на него в темноте. Есть ворота 1,5 м. шириной и 2 м. высотой. Они тоже не штурмуются, но если по их внешнему виду Мастерам не понятно когда они закрыты, то они признаются сломанными и распахнутыми настежь. Войти в город можно только через открытые ворота. Стену могут преодолеть некоторые сертифицированные игроки, простояв незамеченными под стеной 2 минуты.

Взятие стен приступом или вынос ворот не возможен и в природе не существует.

Крепость - не поджигаются. Нельзя на территории ограниченной ее стенами разбивать поля и содержать коров не в зимнее время.

Блок: Пожары, поджоги



Поджог - осуществляется подвязыванием красных тряпочек на четырех углах игровых строений. После чего громко (!!!) кричится: "ПОЖАР!". Тушить можно в течение 5 минут от момента поджога путем выливания 2-х ведер воды на горящий объект (или рядом, если это чья-то палатка, ведро может отыгрываться полной пятилитровой бутылкой с водой) и снятием лент. Если не покинуть подожженную палатку, то обязательно сгорите. Вытащить трупы из горящего здания невозможно, пока оно не потушено или до истечения 30 мин.

Если не покинуть подожженное строение в течении 5 минут, то сгорите вместе с домом.

Блок: Плен



Взятие в плен - Человек не может вырываться, если его за обе руки держат двое людей. Однако если оборотень скажет "ОБРАЩАЮСЬ", он обернется зверем, и ваше счастье, если это окажется мышка. Надевать маску и варежки ему в данном случае необязательно. Те, кто не отпустит зверя крупнее, получают ранение в один хит. Удерживаемый зверь снимает 1 хит фразой: «СНЯТ ОДИН ХИТ» (дословно, громко и отчетливо!). Пленные не используются ни для пожизненных работ, ни для игровых. Пленный может самопроизвольно умереть не раньше, чем через 4 часа от болезни. Если извернется, может покончить собой.

Связывание. Игрока можно связать, независимо от того, зверь это или человек. Связать вас могут либо по жизни, либо по игре - на усмотрение связываемого. Если по жизни связали - по жизни и освобождайтесь. Связали по игре - можете спастись лишь игровыми методами. Связанный игрок может освободиться, если к нему в руки попадет игровое оружие, имеющее режущую кромку (зверю сгодятся и зубы). В любом разе, связанных по жизни переводят в связанных по игре не позже, чем через 20 минут. Если запросятся, то и раньше.

Кляп - Пленному игроку может быть вставлен игровой кляп. В этом случае игрок не может разговаривать (зверь не может ничего грызть). Кляп имитируется небольшой чистой веточкой, платком, веревкой, вставленной в рот пленному (прикушенной им). Игровой кляп не несет пожизненных функций. Потерянный кляп считается проглоченным. «Проглотивший» кляп испытывает сильные муки и не может сопротивляться пыткам.

Побег - Если вы в плену, то можете убежать. Связанные по рукам ходят шагом. Если связаны еще и ноги - ползаете. Находясь в тюрьме, не можете убежать, пока ее не откроют снаружи.

Тюрьма - явно и хорошо заметное огороженное место, где могут содержаться пленные. Она должна охраняться. Спустя 4 часа пленник может умереть, если захочет. Если пленник в тюрьме остается связанным, то умирает через 2 часа, но суицид ему будет недоступен.

Блок: Пытки



Пытки - пытать может только дипломированный палач (у остальных жертва просто умирает). Должен быть отыгрыш пыток без реального членовредительства, т.е. палач делает - жертва отыгрывает мучения. Пытка длится не более 20 минут. Желаемого результата добивается тот, кто продержался дольше. Не отыгрывающая или выпавшая по причине смеха из отыгрыша жертва честно отвечает на все игровые вопросы. Повторить "пытки" можно по истечении часа. Обыск - может производиться по одной из двух схем: пожизненный, либо по принципу вопрос/ответ («а что у тебя в левом носке?»). Схему обыска выбирает обыскиваемый. В случае если выбрана пожизненная форма обыска, обыскиваемый вправе в любой момент отказаться от него и честно выложить все имеющиеся у него игровые вещи. В этом случае обыскивающий обязан немедленно прекратить пожизненный обыск, в противном случае его действия могут быть расценены

как насилие со всеми вытекающими из этого последствия.

Блок: Медицина, лекари



БОЛЕЗНИ И ИХ ЛЕЧЕНИЕ.

Болезни бывают разными и, как правило, приключаются с игроками при несоблюдении ими требований Мастеров к отыгрышу или поведению на игре. Однако бывают случаи, когда болезнь постигает игрока вследствие общения с другим персонажем игры. Как бы то ни было, болезни надо лечить. Заниматься этим могут лекари, и дабы они знали от чего вас лечить, нужно отыгрывать симптомы, указанные вам Мастером. При ошибке лекаря выбранное лечение не помогает, и, если пациент по странному стечению обстоятельств жив, можно повторить попытку.

Ниже приведен список существующих на полигоне болезней и симптомы некоторых из них. Симптомы остальных лекари должны найти сами.

Заразные болезни (ими можно заразиться от других игроков). Лекарь может вылечить эти болезни за 40 минут. Каждый новый больной у того же лекаря увеличивает это время на 5 мин для каждого. Напавший или убивший такого больного в ближнем бою заражается сам.

1. Чума - поражает людей, не хоронящих мертвых, находящихся на территории их лагеря или в непосредственной близости от него. Любой, кто находится на расстоянии меньше 3 м. от больного (умершего от чумы) в течение 5 минут заражается. Через 10 минут теряет способность ходить (0 хитов), еще через 10 минут умирает.

2. Холера - поражает игроков, место стоянки которых захламлено мусором как естественного, так и антропогенно-промышленного происхождения. Заражаются все евшие и пившие на территории лагеря или бывшие в контакте с больным в течение 5 мин. Вспышки могут повторяться до проведения эффективной уборки в лагере. Через 15 мин. теряется способность передвигаться (0 хитов). Через 30 мин. от заражения наступает смерть.

3. Дизентерия - поражает игроков команды, не удосужившейся обустроить сортир. Пока онный не будет возведен, мор не пройдет. Заражаются при контакте с больным или через предметы, побывавшие у него в руках. Смерть наступает через 30 мин. Больные сразу теряют способность делать что-либо, кроме как бегать от куста к кусту.

4. Сифилис - поражает посетителей борделя, вызвавших неудовольствие бордель-маман или самих девушек. Так же может поразить тех, кто носит на полигоне неигровую одежду (голый человек привлекает к себе повышенное сексуальное внимание). Заражение может происходить только посредством интимной связи с уже зараженным персонажем. Смерть через час, через 40 минут перестает ходить.

Незаразные болезни (не распространяются между игроками). Лечатся в течение 30 мин. Каждый новый больной у того же лекаря увеличивает это время на 5 мин.

- 1. Эпилепсия** - возникает после 3-х оглушения подряд.
- 2. Пневмония** - поражает курящих, где попало игроков, или ходящих без игровой одежды. Смерть через час с момента заражения.
- 3. Гангрена** - развивается у злостных нарушителей правил по ранениям и их лечению. Лечится только ампутацией конечности. При отсутствии лечения смерть через полчаса
- 4. Сепсис** - заражаются люди, однажды нарушившие правила по ранениям и их лечению. При отсутствии помощи лекаря смерть через час. Потеря способности к самостоятельному передвижению и активным действиям через полчаса с момента заражения.
- 5. Немога** - поражает матерно говорящих на полигоне. Больной может издавать только нечленораздельные звуки. Не смертельно.
- 6. Безумие** - постигает людей, общающихся с «белыми хайратниками» (мертвыми и "глуками"), говорящих в присутствии мастера о пожизневке. Разговаривает и спорит с самим собой или с несуществующими людьми. Неадекватное восприятие окружающего мира, боится всех и всего. В общем, на усмотрение больного, но никаких активных действий и никакого производства чипов. Не смертельно.
- 7. Инфаркт** - поражает тех, кто достал мастеров, споря с ними, оспаривая их решения или навязывая свое мнение. Не лечится. Смерть мгновенная.

Примечание.

На игре есть средства, позволяющие существенно повысить скорость выздоровления больных и раненых. Ищите и найдете. Так же есть существа способные награждать болезнями без присутствия Мастера.

Блок: Ранения



РАНЕНИЯ И ИХ ЛЕЧЕНИЕ.

Ранения бывают двух типов: тяжелое (0 хитов) и легкое (снят хотя бы 1 хит). В легком ранении игрок может совершать любые игровые действия. Если человека не перевязать, то через 10 мин. его ранение становится тяжелым. Тяжелораненый человек может только лежать и стонать. Если ему не оказать первую помощь, то такой раненый умирает через 10 мин. Любая рана, не вылеченная в течение часа, приводит к гангрене (см. Болезни).

При лечении тяжелого ранения через 30 мин восстанавливается 1 хит, и оно становится легким. Легкое ранение заживает похитово - 1 хит через каждые 15 минут от момента лечения. Перевязать рану может любой игрок, главное, чтобы перевязка была, и ее было видно. Лечить ранения могут только лекари, опираясь на вышеизложенные правила. Любые отклонения от них должны сопровождаться мастерским сертификатом. Если раненых несколько, то период излечения каждого увеличивается на 5 мин (1 раненый - 30/15 мин; 2 раненых - 35/20 мин).

Блок: Страна мертвых



СМЕРТЬ И ВСЕ, ЧТО С НЕЙ СВЯЗАНО.

Самая досадная неприятность, которая может приключиться с игроком на игре - это смерть. Любой покойник надевает белый хайратник и лежит на месте смерти 10 минут, затем может отправляться в страну мертвых. Перемещение покойников по полигону осуществляется строго до мертвятника, молча и никуда не сворачивая. Девятикратные не исчерпавшие свой лимит идут туда же и так же. Возвращаются в игру они на том месте, где находится их тело и без отсидки. Отсидка в мертвятнике для умерших окончательно от 2 до 8 часов.

Срок отсидки сокращается при захоронении тела погибшего, качественной прижизненной игрой и многими другими факторами. Общественно полезный труд так же облагораживает любую душу, уменьшает бремя грехов и сокращая период между реинкарнациями.

Как вы могли заметить из выше сказанного, погибших нужно хоронить хотя бы для сокращения их срока пребывания в мертвятнике. Это необходимо так же для того, чтобы умершие случайно не вернулись злобным зомби, поднятым подлыми врагами (не дай Бог), или не стали причиной распространения заразных болезней. Для утилизации тел погибших соплеменников испокон веков существуют кладбища, где их и закапывают. Кладбища находятся вблизи населенных пунктов. Только деревни могут использовать один погост для нескольких селений. Если в окрестностях вашего лагеря останутся непогребенные трупы врагов, то источником болезней это быть не перестает. Их, конечно, на кладбище можно не тащить, но закопать стоит. Также, заметьте, что девятикратные не хоронят соплеменника, не надевшего все браслеты. Его, как правило, приносят домой, и оставляют, пока не воскреснет.

Возвращение в игру после окончательной смерти (см. девятикратные), происходит только в другой роли. Мастера с согласия игрока могут выпустить его в составе другой команды. За время отсидки игрок придумывает новое имя и легенду, которую предлагает на согласование мастеру.

На территории мертвятника находится неигровой лагерь, где вы можете отдохнуть, отоспаться или заняться своими пожизневыми хворями. Но просим учесть, что, придя туда, вы, считаетесь погибшими по игре сразу и без разговоров.

Блок: Экономика



Экономика.

1. ИСТОЧНИКИ РЕСУРСОВ

Поля - Еда.

Скот - Еда, Кожа.

Шахты - Железо.

Лес - Еда, Кожа.

Поля - представляют из себя участки земли 2х2 метр, отмеченные по углам колышками и насаждениями в виде палочек внутри. Одно поле обеспечивает одного крестьянина едой на год. Активный отыгрыш ИБД (имитация бурной деятельности) повышает урожайность поля, т.е. дает мастерские плюшки в виде плюшек пожизневых в комплекте с чипами еды. Если крестьянин погиб (надел все 9 браслетов), его поля приходят в запустение и не дают урожая. Сами поля не вытаптываются и не поджигаются. Засеваются поля весной, а плюшки поспевают осенью. Поля могут содержать крестьяне, рудокопы и некоторые оборотни.

Скот - отыгрывается табличками на палочке с надписью «корова» или «бык». Таблички должны стоять на лугу и их нужно пасти. В стаде может быть только один бык и неограниченное число коров. В сезон каждая корова приносит теленка, если простоит весь сезон на лугу (бык телят НЕ ДАЕТ! Корова на поле без быка - то же). На зиму скот нужно сгонять в коровник без потери приплода. Если стадо не перегоняется (с поля на поле, а не на самогон) хотя бы раз в два сезона, у коров начинается язва, местами сибирская, стадо вымирает и может стать источником заразы... Правила по заразным болезням относятся и к коровам. Перегон скота осуществляется переносом табличек коров на другую полянку. Нести их можно на вытянутых руках по одной в каждой, ме-е-е-едленным шагом. Чипы еды, получаемые от скота, могут использоваться как на продажу, так и в уплату дани городу. Разводить скот могут только крестьяне.

Будучи убитым, бык или корова дает 3 чипа еды и 2 чипа кожи. Если все быки кончились, то коровы перестают давать молоко и телят. Активный отыгрыш ИБД повышает плодовитость стада. Скот можно красть (живьем - по правилам перегонки); убить оружием, очипованным или естественным (положить табличку на землю). Унести мертвую корову в одного может только оборотень в виде зверя.

Шахта - представляет из себя квадратное углубление в земле со стороной в 1 метр. Сверху такое углубление должно иметь треногу. Шахты находятся вне поселения. На каждой из них работает не более 5 человек. Количество железа, приносимое шахтой, зависит от числа людей на ней работающих. В сезон один рудокоп может добыть до 5 чипов железа, потратив на каждый 10 минут. Добывать железо в шахтах могут только рудокопы, никаких других ресурсов они не производят.

Лес - в лесу можно добыть зверя и съесть его. Со зверя же можно снять чипы кожи. Так же в лесу можно добыть еду, собирая грибы, ягоды, орехи.

2. РЕСУРСЫ - ЧИПЫ

Еда - необходима для существования игроков. Каждый сезон игрок, не имеющий поля должен сдать 1 чип еды капитану команды (старосте деревни, мэру города). Иначе он считается умершим от голода. То же касается одиночек и разбойников, присутствующих на игре которые, в свою очередь, сдают чипы мастеру. Один человек может унести 3 чипа еды. Оборотень в зверином облики уносит их с чипами кожи (корову, то есть).

Железо - производится в шахтах при вложении в оные труда. Железо необходимо для создания кузнецом доспехов, оружия и орудий труда. По этому крестьяне должны сдавать кузнецу по 1 чипу железа в год с человека, иначе этот крестьянин не может добывать ресурсы (ну нечем ему коров резать). Имеющие оружие и доспехи должны в год тратить количество чипов железа равное половине того, что затрачено на создание их

инвентаря. Рудокопы чип в сезон. Чипы сдавать всей командой 1 кузнецу. Только он может обменивать их на сертификат изделия, имейте в виду, что кузнец не великий альтруист, и возьмет за это плату... С кожаными изделиями та же морока, только занимается этим не кузнец, а скорняк.

Изделие. Требуемое количество железа. Требуемое кол-во кожи.

Нож, кинжал: 1:--

Топор, одноручный меч, кистень, копьё: 2:--

Двуручное оружие (меч, топор): 3: --

Легкий доспех: 2 (клепаная кожа): 3

Средний доспех: 4: 2 (кроме кольчуг)

Тяжелый доспех: 6: 2

Щит (в зависимости от размера): 2-4: 1

Седло: --: 2

Лук: 1: 1

Арбалет: 3: --

Деньги - нужны всем. На них можно купить чипы, оттянуться в борделе. Их можно поднять с трупа, заработать трудом (лекарь, кузнец, скорняк, агроном и т.п.), украсть у игрока. Носятся в неограниченном количестве.

Кожа - нужна для создания доспехов (2 - 3), конной упряжи (2), щитов (1). Чип кожи имеет вид лоскута ткани с автографом Мастера.

3.ВЗАИМООТНОШЕНИЯ.

Как уже говорилось прежде, города получают дань от своих ленников (деревни или шахты).

Естественно, с деревни город получает чипы еды, а с шахт - чипы железа. Размеры и доставку дани мастера оставляют на усмотрение игроков (город пришлет караван или деревни сами принесут, это ваше дело). Платится дань за предоставленную городом защиту. Границы влияния городов не определены, и каждое поселение может выбрать себе сюзерена, которому будет платить дань.

4.ТОРГОВЛЯ.

Будут существовать караваны, организованные либо игроками, либо мастерами. И те, и другие караваны могут быть ограблены разбойниками, но мастерские все равно дойдут туда куда шли, а вторые могут и погибнуть. При перевозке чипов должен быть караван, имеющий телеги, груженные чипами. Если таковых нет, то нет и чипов больше того количества, которое может поднять человек. Телега отыгрывается носилками. Несет она столько чипов, сколько нагрузят.

5.ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ.

Человек может нести на себе вес, равный полной экипировке тяжело вооруженного воина. При подсчетах мы получаем 12 чипов железа и 3 кожи: тяжелый доспех (6 ж и 2 к) одноручный меч (2ж), бронедверь (4ж 1к). Такой человек ничего кроме себя не носит. Оборотень, обращенный в зверя, может нести корову, остальное он не тащит по идейным убеждениям ;)). Вес чипов: 1 железо = 1 кожа, 1 еда = 5 железо.

6.СЕЗОНЫ.

Каждый день игры модулирует год и состоит из 4-х сезонов:

7:00-11:59 - весна.

12:00-16:59 - лето.

17:00-21:59 - осень.

22:00-6:59 - зима.

Трофеи - снимаются только в открытую с игроков, не способных оказывать сопротивления по игровым причинам (убит, связан, оглушен и т.п.). Сам предмет вы естественно не забираете, но можно снять сертификат изготовителя и без помощи кузнеца переклеить на эквивалентный предмет (с ножа на нож, с меча на меч и т.п.). Т.е., вы, таким образом, используете чужое оружие. С мертвого игрока доспехи не снимаются, т.к. они изрублены в капусту (исключение составляют случаи гибели не в бою - зарезан, загрызен, отравлен).

ОБУЧЕНИЕ

В ходе игры игроки могут овладевать различными профессиями и навыками. Для этого необходимо найти наставника (игрок, владеющий необходимой вам профессией) и в течение сезона в его присутствии выполнять соответствующие функции. В начале и конце этого сезона необходимо обратиться к мастеру, дабы получить сертификат. У наставника может быть не больше 2-х учеников.

Для повышения эффективности своей деятельности можно обучаться новым методикам. Это займет у вас 2 часа игрового времени при наличии самой методики в письменном или устном виде (т.е. свиток или человек владеющий знанием).

Блок: Животные, охота



Лошади и всадники. Лошади отыгрываются красными флажками, закрепляющимися за спиной. На лошади должно быть наклеено 2 чипа кожи (седло), чтобы на ней было можно ездить. Украсть или убить лошадь можно только при отсутствии на ней седока. Всадника нельзя укулуарить и оглушать, и он сам не может этого делать, сидя в седле. Догонять всадника могут только обращенные в зверя оборотни, либо другие всадники и Салары (!).

2.0.0.3