

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

Название игры: Черные паруса Нуменора

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



Правила.

"Подумать только, Бог, который видит все, обязан смотреть и это!"

Жюль Ренуар.

Введение.

"Не пропустите наше представление!

Шесть изумительных девушек!

Пять великолепных костюмов!"

Вывеска ночного клуба, Лондон

Игра проводится по миру Д. Р. Р. Толкиена, описанному в книге "Сильмариллион" и трилогии "Властелин колец", и посвящена событиям южного Средиземья середины второй эпохи. Подробное описание народов, истории и обычаев можно найти в нижеследующих правилах и приложениях к ним.

Тем не менее, от ряда традиционных аспектов мы отказались (сразу и ответы на несколько вопросов):

У нас нет эльфов - их время уходит, а те из них, кто остался на севере, слишком ослаблены в последней войне. В эльфийских одеждах ходят некоторые техмастера,

чтобы, не выпадая из игрового мира и не вопя "Маааастерррр!" можно было решить спорный вопрос - в конце концов, они же мудрые :-).

У нас нет гномов, ибо каменные пещеры их закрыты были в то время и врата Мории останутся на замке еще не одно столетие.

У нас нет героев - прежние ушли, а время новых еще не пришло.

У нас нет орочьих орд. И Мордор - далеко-далеко.

Есть - люди, выбирающие и выбираемые, творящие свою судьбу по праву смертных и ищущие вечности. Разные люди своего предгрозового времени.

Мы не стремимся воссоздать полностью мир Толкиена, так как им самим по этому периоду написано весьма немного и то, что написано, во многом противоречит друг другу. Мы стремимся сделать хорошую игру для хороших людей. Надеемся, что вы найдете здесь подходящую роль для себя.

Основными документами для написания нижеследующих правил послужили "Неоконченные Сказания" Д.Р.Р. Толкиена, черновики, опубликованные в последствии его сыном Кристофером, "Властелин колец" и приложения, Генеалогии и тексты некоторых авторов по восточной этнографии.

Официальная информация.

"Мастера бывают двух видов: одни думают, что они боги, другие знают это точно".

Перефразированная Ретта Хьюз.

Игра проводится 23-25 июля 2004 года. Полигон уточняется.

Взнос на игру уточняется. Предварительно он составит - 50р. заранее или 100р. на полигоне. Членам Тверского КРИ - 30р. при подаче заявки до 1-го мая (сдача взноса до 1-го июня), или в общем порядке. Игроку, оплатившему взнос, но не прибывшему на игру, деньги не возвращаются.

Не согласный с правилами на игру приезжать не должен.

Мастера за имущество и здоровье участников игры ответственности не несут.

Мастера оставляют за собой право на окончательную трактовку правил.

Любое решение мастера по игровому вопросу может быть обжаловано у проводящего мастера.

К правилам выпускается набор дополнительных описаний по народам и организациям. Читайте на сайте. Названия городов Харада в связи со скудностью данных определяются. Принимаются предложения.

Все заявки, отзывы и предложения принимаются мастерами по адресу: gangrell@mail.ru, blackparus@nm.ru, г. Тверь, ул. Можайского, д. 71/210, или по телефону 41-15-30 (0822 - код Твери), спрашивать Машу.

Также через почту пров. Мастера и сайта.

Проводящий мастер - Полтавцева Мария (Сильвина). E-mail gangrell@mail.ru

Координация через мастеров. Возможна организация дополнительных форумов.

Техмастер по лекарству - Горюнова Наталья (Нэт) г. Тверь

Техмастер по боевке - Курашов Денис (Лекс) г. Тверь

Техмастер Умбара - Полтавцева Мария (Сильвина) г. Тверь

Техастер Харада - Сергей (Серый Маг) г. Тверь

Техастер Харада, фармацевтика - Огурцов Михаил (Граф) г. Тверь

Прочие - уточняется.

Адрес сайта <http://www.blackparus.nm.ru> E-mail: blackparus@nm.ru

Общие положения.

"Не надо бороться за чистоту, надо подметать!"

И. Ильф

Турлагерь.

Турлагерь - это полноценная игровая зона, со всеми вытекающими последствиями: вся информация, сказанная в турлагере, сказана по игре, кто услышал - молодец; все игровые вещи на территории турлагеря подбираемы (если они подбираемы по игре) и т.д.

НО! На территории турлагеря запрещено ВСЕ боевое взаимодействие (включая кулуарку, отравление, оглушение и другое убийство сородичей). Если кому-то уж очень надо разобраться с находящимся в турлагере, он подходит к волчатнику, и говорит что-то вроде: "Эй, ты! В зеленом плаще! Выходи со мной биться!". Если находящийся в турлагере игрок согласен на подобное разбирательство, он берет свое оружие, выходит за волчатник и проблема решается по игре. Иначе его противник может просто заявить убийство данного игрока. **НО!** Постройки в турлагере могут быть сожжены (см. правила по поджогам), разрушены (заявляется после захвата крепости) и т.д.

Вывод: хотите ночевать "в лесу далеко - далеко от крепости", ночуйте в лесу. Далеко-далеко от крепости.

Мелочи жизни.

Игрок, надевший белый хайратник, считается трупом.

Люди, не участвующие в игре перемещаться по полигону должны только в широких белых хайратниках. Если повязки нет (забыл, потерял) - обратитесь к мастеру.

Не огороженный волчатником "Турлагерь" таковым не является.

Все проходы по игре.

Пиротехника, дымовые шашки в обязательном порядке должны быть зачипованы (разрешены к использованию) мастером - консультантом.

Можно и нельзя.

+ За представление на открытии игры (пьеса, мистерия, концерт и т.п.) команда может получить мастерские плюшки в информационно - финансовом плане. Во время игры такие мероприятия также могут принести много пользы. Подобные действия желательно заявить до игры. Мастера всячески поддерживают любые инициативы игроков, направленные на разнообразие игры.

- Пьяный вне тур. Лагерья выбывает из игры на 6 часов, вступивший в боевые действия умирает от разрыва сердца немедленно. Нарушение данного правила влечет за собой удаление с полигона.

- Рубка живых деревьев запрещена. Забивание гвоздей в живые деревья в больших количествах, развлечения вроде метания топоров и ножей в живые объекты - нежелательны. Кострище должно быть оборудовано. Присутствие мусора, как в игровом, так и в неигровом лагере приведет к болезням в команде.

- Отсутствие отыгрыша, жульничество - болезни, разные и неприятные (фантазия, у мастеров богатыя... а лекарские книги не бесконечны).

К слову о заявке.

"Когда актер не понимает, кого он играет, он невольно играет самого себя"

В. Ключевский

Предлагается представителям команд прибыть на полигон за день - два до начала игры: освидетельствовать оружие команды, выяснить особенности полигона, найти место для турлагеря и т.п., **в конце концов, отстроиться**. Представителю выдается экземпляр правил игры, при необходимости - командные вводные и сертификаты.

Каждый игрок обязан получить Карту персонажа, в которой указаны имя, раса, профессия, происхождение, вероисповедание, особые свойства персонажа. Карта должна все время находиться у игрока, предъявляется по требованию мастера, после игровой смерти заменяется.

Заявки нелюдей принимаются не позднее, чем за месяц до игры. Остальных – не позднее, чем за две недели. Чем раньше, тем лучше. Игрок, приехавший на игру без заявки, или подавший ее позднее указанного срока, может быть направлен в любую команду по усмотрению мастеров или не допущен к игре.

Заявка командная.

1. Название команды.
2. Имя и прозвище капитана, контактный телефон и/или E-mail.
3. Командная история (кто такие, откуда, как тут появились, как образовались, чем занимались...)
4. Роль, на которую команда претендует.
5. Численность команды (точно, насколько это возможно).
6. Личные заявки игроков.

Личная заявка:

Данные игрока:

Имя и прозвище

Адрес

Телефон и/или E-mail.

Все важные медицинские сведения (аллергия, хронические заболевания и т.п.).

Данные персонажа:

Заполненная анкета персонажа в любой (можно литературной) форме.

Все, что сочтете необходимым сами.

Анкета персонажа.

Для облегчения написания в заявке данных персонажа предлагаем просто заполнить анкету:

1. Имя, прозвище, титул
2. Отец
3. Имя, прозвище, титул
4. Профессия, Вероисповедание
5. Место проживания
6. Наиболее значимый поступок (поймал сома в 3кг, казнил полгорода и т.д.)
7. Дата рождения и, если есть, смерти
8. Мать и прочие родственники - точно также.
9. Профессия
10. Вероисповедание
11. Место жительства
12. Краткая биография
13. Наиболее значимый поступок (...)

" - Аплодисменты!, - подбадривал суфлер"

А.Казарин.

Историческая справка.

"Детей обманывают конфетами, а взрослых - клятвами."

Ф. Бэкон

Первая Эпоха окончилась Великой Битвой, в которой воинство Валинора разрушило Тангородрим и повергло Моргота. После этого многие нолдор вернулись на Заокраинный Запад и жили на Эрэссэа у берегов Валинора, и многие из синдар тоже ушли за Море. Вторая Эпоха окончилась, когда Саурон, слуга Моргота, потерпел поражение и лишился Единого Кольца.

Хронология.

1. Основание Серебристой Гавани и Линдона (север Средиземья).
32. Люди в сопровождении эльфов приходят в Нуменор. Основание династии королей Нуменора.
- ок. 40. Многие гномы покидают свои древние города в Эред Луин, уходят в Морию и увеличивают число ее обитателей.
442. Смерть Элроса Тар-Миньятура, первого короля Нуменора.
- ок. 500. Саурон снова начинает возмущать Средиземье, первые упоминания.
600. Первые корабли нуменорцев появляются у берегов Средиземья.
750. Нолдор основали Эрэгион – поселение эльфийских кузнецов рядом с Морией.
- ок.1000. Саурон, встревоженный растущей мощью нуменорцев, избирает Мордор для превращения в свою твердыню. Он начинает возведение Барад-дура.
1075. Тар-Анкалимэ становится первой правящей королевой Нуменора.
1200. Саурон стремится прельстить эльфов. Гил-галад отказывается иметь с ним дело, но с кузнецами Эрэгиона Саурон добивается своего.
- ок.1500. Эльфийские кузнецы при помощи Саурана достигают вершины своего мастерства. Они начинают ковать кольца власти.
- ок.1590. В Эрэгионе созданы Три Кольца.
- ок.1600. Саурон выковывает в Ородруине Единое Кольцо. Он завершает постройку Барад-дура. Келебримбор проникает в замыслы Саурана.
1693. Начинается война между эльфами и Сауроном. Три Кольца сокрыты.
1695. Войска Саурана вторгаются в Эриадор (центральная область северного Средиземья). Гил-галад посылает в Эрэгион Элронда.
1697. Эрэгион опустошен. Смерть Келебримбора. Врата Мории закрыты. Элронд отступает вместе с оставшимися нолдор и основывает убежище в Имладрисе.
1699. Саурон захватывает Эриадор.
1700. Тар-Минастир, король Нуменора, посылает из Нуменора в Линдон, оплот Гил-Галада огромный флот. Саурон терпит поражение.
1701. Саурон изгнан из Эриадора. В Западных Землях наступает мир.
- ок.1800. Примерно с этого времени нуменорцы начинают основывать свои колонии на побережьях. На юге Средиземья нуменорцами основана гавань Умбар. Саурон распространяет свою власть на восток. На Нуменор падает тень.
- 2000-2100. В Нуменоре правит король Тар-Кирьятан.

Блок: Боевка



Боевые правила.

"Не бей слабого, а, тем более, сильного"

В. Дубинский

Оружие и доспехи.

На игре действует бесхитовая боевка. Определены 1й – 3й (по числу наклеек) классы доспехов и оружия – чем больше наклеек, тем круче. Оружие 1-го класса пробивает доспехи 1-го и бездоспешных, 2-го – доспех 1-2 классов, 3-го – соответственно, т.е. оружие пробивает доспех своего класса и ниже. При попадании в незащищенную часть тела (пробивании доспеха) наносится повреждение. Повреждение в конечность выключает ее, первое повреждение в корпус переводит в состояние "тяжело ранен", второе – "труп".

Особыми свойствами обладает оружие производства Нуменора (**острова, а не Умбарское**). За определенную мзду и оформленный заказ можно через некоторое, указанное мастером время, получить оружие или доспех "островного изготовления" (что круто, см. правила по оружию и доспеху) или сильнодействующие лекарства. В заказ должно входить описание, что вы хотите получить. (Пример: "Три меча, топор и два копья").

Нуменорское оружие имеет на себе белый чип с написанным классом: рубящее (РБ), ударно-дробящее (УД), колющее (КЛ), метательное (М), специальный (С) (класс очевидно не определяется). Для доспеха - соответственно простой (ПР), кольчужный (КЧ), тяжелый (ТЖ). Обозначает наличие чипа +1 класс к доспеху/оружию, соответственно возможно появление 4-го класса. (Внешне чип отличается от обычных!).

Эффект не накапливается.

На начало игры плюсовое оружие/броня будет строго ограничено, допущено в Умбар и будет жестко отбираться по эстетическим соображениям.

Доспехи.

Название	Описание	Тип	Класс	Примечания
Простой	Кожанный, стеганный и т.д.	ПР	1	Доспех защищает то, что защищает.
Кольчужный	Разного рода кольчуги, шлем	КЧ	2	
Тяжелый	Бригантина, ламиляр, кольчуга с пластинами	ТЖ	3	

Оружие.

Название	Описание	Тип	Класс	Примечания: поселения
Мет. Нож, сюрикен и т.д.	Не длиннее 20 см, резина, гуманный	М	1-	Не пробивает доспех 3-го класса
Нож	Без гарды	КЛ	1	Все
Кинжал	Не длиннее 30см	КЛ	1	Все, Харад - приветствуются

				летучая мышь и/или искривленный
Короткий меч	Не длиннее 60см (лезвие)	РБ	1	Все
Поясной меч	Не длиннее 90см (лезвие)	РБ	2	Умбар, Эльфы
Сабля	Не длиннее 90см (лезвие)	РБ	2	Харад, орки
Ятаган, скимитар	Не длиннее 100см (лезвие)	РБ	2	Харад, орки
Топор	Не длиннее 70см (древко)	РБ	2	Все
Копье малое (Пика)	Не длиннее 160см (все)	КЛ	2	Все
Кистень	Не длиннее 60см (древко), связка не длиннее 1/3	УД	2	Оглушает, Все
Дубина, палица	Не длиннее 90см (древко), боек гуманизирован	УД	2	Оглушает, Все (не армия)
Стрела из лука	Не длиннее 120см	М	2	Все
Мизерикорд	Очень узкий <u>гуманный</u> кинжал. Не шире 2,5 см.	КЛ	3	Очень узкий <u>гуманный</u> кинжал. Не допущен в массовые бои.
Бастард	Не длиннее 110см (лезвие)	РБ	3	Полуторный, Умбар, Эльфы
Двуручный меч	Не длиннее 150см (лезвие)	РБ	3	Двуручный Умбар
Большой топор	Не длиннее 120см (древко)	РБ	3	Двуручный, Все
Копье большое	Не длиннее 230см (все)	КЛ	3	Все
Большой кистень	Не длиннее 90см (древко), связка не длиннее 1/3	УД	3	Двуручный, Оглушает, Все
Молот	Не длиннее 60см (древко), боек гуманизирован	УД	3	Кузнецам, Оглушает, Все
Арбалетный болт	Не длиннее 90см	М	3	Умбар

Полуторный – пара не длиннее кинжала, оглушает.

Двуручный – без пары, удар двумя руками, оглушает.

Жесткое оголовье защищает от оглушения, кроме оговоренного выше оружия.

Оглушает - удар плашмя двумя руками без пары оглушает, не смотря на любой шлем.

Проводится по правилам оглушения, т.е. по спине (подробно ниже).

Не приведенное в таблице оружие оговаривается с мастерами ЗАРАНЕЕ и может быть не допущено.

!Неэстетичное оружие может быть ухудшено при чиповке на 1 класс!

Собственно боевое взаимодействие.

Поражаемая зона – полная. Голова, пах, кисти и стопы – не поражаемые зоны.

Повреждения наносятся при попадании в поражаемую зону. Защита доспеха учитывается при попадании в него. За удар в голову или в пах противника засчитывается неумелое обращение с оружием – тяжелое ранение. Если противник считает, что сам виноват, он может спасти Вас от этого.

Кулуарка – круглосуточно. Представляет собой отыгрывание перерезания горла ножом или кинжалом, с любой стороны от уха до уха. При кулуарном убийстве жертва теряет все хиты сразу. Защита – сплошной доспешный ворот.

Саморанение присутствует.

«**Швейная машинка**», т.е. быстрое нанесение ударов без замаха (траектория менее 50 см), засчитывается за один удар.

Оглушение отыгрывается легким ударом, тупой стороной оружия, между лопаток, с слышимой жертвой фразой «Оглушен!». Ножом или кинжалом оглушить нельзя, но можно тяжелым предметом (полный кувшин, например). Оглушение длится пять минут. Оглушение можно прервать, плеснув воды в лицо оглушенного или похлопав его по щекам. Человека в шлеме следует оглушать, как описано выше (тоже только по спине!). **(Оглушает - удар плашмя двумя руками без пары оглушает, не смотря на любой шлем).**

Три-четыре оглушения с интервалами менее 5 минут - труп или слабоумие до конца жизни персонажа на выбор игрока. Пять оглушений - труп.

Ночная игра проходит с 22.00 до 7.00 ч. В это время запрещены штурмы и применение не зачищенного на ночную игру оружия. На ночную игру допущены ножи, кинжалы. Короткие мечи, короткие топоры – по усмотрению мастера. Мертвятник не работает.

Рукопашного боя на игре нет. Удушающие приемы запрещены. Разрешен захват руки с оружием (И ТОЛЬКО!). К вопросу о притворной смерти - любой персонаж без белого хайратника трупом не является. Удары частью тела о щит, щита о щит, щит о часть тела - запрещены. Разрешено давить щитом в строю. Древковое оружие можно перехватывать за не боевые части.

Блок: Фортификация



Здания, крепости, штурмы.

Крепость обязана иметь штурмовую стену и вход – ворота и/или штурмовой коридор.

Каменными считаются любые строения с непрозрачными сплошными стенами и достойно выглядящие крепости. Достойные стены крепости (сертификат у техмастера) большие и каменные, посему не разрушаются и не горят. После полного захвата поселения, на уничтожение поселка уходит не менее 10 человеко-часов (попробуйте-ка за ночь растащить египетские пирамиды...) при наличии отыгрыша (можно при этом еще что-нибудь построить :-)).

Крепость с серединки - на половинку будет деревянной, будет гореть, и преодолеваться по жизни имеющими соотв. Сертификат. Ворота таких крепостей просто выносятся по жизни.

Ворота (не менее 1.5 м в ширину и 2 м в высоту) открываются, закрываются, выносятся **ТОЛЬКО ТАРАНОМ ИЛИ ОСАДНЫМИ МАШИНАМИ ПО ЖИЗНИ**. На ловушку должен быть выписан сертификат (хранится у техмастера команды).

Стены крепости должны насчитывать не менее 2,5 м в высоту. Стена должна выдерживать на себе не менее пяти человек (проверяется на строителях), залезших на нее с двух сторон. Бойницы должны быть пропилены, а не прорублены, и не иметь

острых сколов и сучков, работать в обе стороны. Не штурмовые стены должны быть, по меньшей мере, обозначены волчатником.

Ров перед штурмовыми стенами выкапывается в виде канавы шириной от 1-ого до 3-х м. и глубиной 0.5 - 1 м. Расстояние между стеной и рвом не менее чем 0,5 м.

Блок: Штурмы, Осады



Хождение "сквозь стены" и прыжки с крепостной стены - смерть. Лестницу, приставленную к стене, можно отталкивать или затаскивать на свою сторону, ТОЛЬКО если на ней никого нет. Из бойницы и в нее разрешено работать только стрелковым и метательным вооружением, за исключением штурма с помощью лестниц. Сквозных щелей в стенах крепостей нет.

Осажденные имеют право использовать бревна (свернутая пенка), большие камни (пакет с травой), кипяток, смола – теплая вода. Кипяток и смола выливаются из ковша объемом от 1 л. Бревна, камни, ковш используются не менее чем 2-мя людьми (можно надорваться). Кипяток и смола, при пятне размером с ладонь, наносит одно повреждение при любом доспехе (легкое ранение в конечность, тяжелое в корпус). Осадные орудия – баллисты (длина лука не менее 1 м, длина стопины не менее 1,5 м) и катапульты (длина рычага не менее 1-2 м, рама не менее 1х1,5 м). Попадание камня, бревна, стрелы баллисты лишает конечности при попадании в нее до игровой смерти. При попадании в корпус – убивает на месте (если иного не сказано в мастерском сертификате на вас :-)).

От осадных машин Щит не спасает: попадание в щит = попадание в корпус.

Переправа через ров осуществляется по перекидному мосту или бревнам (**бревен должно быть не менее 3-х!**) либо можно засыпать ров (полностью) любыми средствами. В случае если ров менее 1,5 м – можно переправится прыжком. Оступившийся при переправе считается упавшим в ров, и если он в металлических доспехах, то погибает сразу. Если он без металлических доспехов, то оставляет во рву оружие и выбирается на ближайший берег, если ему подадут руку, жердь, древко (или еще что-нибудь), иначе бултыхается во рву.

Сон в военное время.

Все игроки, спящие в палатках вне неигрового лагеря, считаются спящими в игровых постройках и поступают в полное злодейское распоряжение нападающих со всеми вытекающими последствиями.

Предупреждение! Пожизненное имущество в этих палатках нанесению ущерба не подлежит!

Спящие в неигровом лагере – захваченное население, и либо они в течении 1 минуты выходят с оружием и обороняются, либо поступают в злодейское распоряжение нападающих (действия нападающих заявляются техмастеру). Если по окончании этого срока поселение фактически захвачено, они либо НЕМЕДЛЕННО пытаются оказать сопротивление, выйдя с территории турлагеря, либо поступают в злодейское распоряжение победителей, возражения "я что, я ботинок шнуровал!" не принимаются.

Если нападение не было отбито:

Нападающие могут полностью уничтожить данный населенный пункт и покинуть развалины (в одних стенах жить не будешь). Если жители хотят снова здесь поселиться (не хотят переносить пожизненный лагерь) то заново строиться поселок с новым

названием. Если постройки не были разрушены, по выходу из мертвятника жители могут снова заселить его, при условии, что они выходят не менее чем родственниками в третьем колене. В том случае, когда в поселке остаются оккупационные войска, то жители либо переносят тур. Лагерь и играют в другом месте, либо выходят поработенным местным населением (с вооружением на совести захватчиков, ежели таковая имеется). Ну, а если обороняющиеся сдаются на милость победителя – на все милость победителя. Крепостная стена "отстраивается" 10 человеко-часов при наличии отыгрыша (можно при том что-нибудь и построить).

Блок: Пожары, поджоги



Поджоги отыгрываются установкой у входа в игровую постройку и с другой стороны по банке с холодными углями. Если же банки не были убраны в течении 20 минут, жилище считается сгоревшим, как и находившиеся в нем. Исключение - строения, имеющие сертификат каменных. Каменными считаются любые строения с непрозрачными сплошными стенами и достойно выглядящие крепости.

Блок: пытки



К слову о пытках.

"Сначала стреляйте, потом допрашивайте, а если вы ошибетесь, я вас прикрою"
Герман Геринг сотрудникам Прусской полиции

Сие есть скорее рекомендации и при определенной фантазии, мы уверены, вы можете придумать куда как более забавные вещи и воплотить их в жизнь с согласия жертвы. Выделим два вида пыток: для получения сведений и для того, чтобы заставить человека сделать то или иное действие (пример - заставить раба работать). К последнему можно отнести все длительные пытки, не требующие постоянного присутствия палача.

Получение информации.

Быстрое получение информации - никто не гарантирует вам правды. Метод - на ваше усмотрение с согласия жертвы. Предложения принимаются.

Заставить работать.

Можно следующим образом: жертве дается на перебирание смесь из двух круп (по величине - порядка размера гречки) в общем объеме до 0,5 кг. Если он честно перебирает его, то выдерживает пытку и может с чистой совестью умереть от мучений. (Подойдет любая нудная работа).

Пытка может быть прервана в любой момент.

В том случае, если жертва устает от мучений, и видеть не может опостылевшие зерна, она подчиняется экзекутору и смиренно выполняет возложенную на нее работу (дает информацию и проч.). Бежать рабам не запрещается :-).

Блок: Медицина, лекари



Лечение.

Для того чтобы излечить персонажа (!Рану) лекарю требуется наложить необходимое количество швов не менее, 15 см в длину, на прикид (**НЕ ДОСПЕХ** – от такого лечения умирают!) и повязку.

Усиливают (или ослабляют), эффект (сокращают время выздоровления в два, четыре и далее раза в зависимости от сертификата) различного рода снадобья и зелья, покупные или изготовленные фармацевтом, коим лекарь не является.

Лекарь устанавливает диагноз и заказывает у фармацевта лекарство, который его и изготавливает. В отношении составов и болезней принята практика лекарственных книг - чипуется по возможности заранее - содержит перечень известных лекарю составов, доз, болезней и методы их излечения. Названия болезней, как и лекарств должны соответствовать антуражу.

Определенный список будет к игре обнародован мастерами.

Если болезни/неприятности нет в книге, можно попробовать лечить только в присутствии техмастера (любого), ибо можно не вылечить вообще, убить или получить неожиданный эффект.

Лекари работают по собственным книгам или рецептам (сертификатам) фармацевтов.

Блок: Ранения



Лекарские правила.

"Не стоит выздоровление путать с бессмертием"

Г. Малкин

Ранения.

При ранении в конечность она обездвиживается до выздоровления, засчитывается легкое ранение. Ранения могут быть: "обездвижена конечность" (ранение в конечность), легкая рана -> "тяжело ранен" -> "труп". До перевязки с момента нанесения ранения состояние персонажа за 10 минут ухудшается на одну стадию. Любой (не только лекарь, также и сам раненый) может сделать перевязку, и стадии будут длиться по 20 минут. Два легких ранения не приводят к тяжелому, тогда как два тяжелых - труп.

Любое попадание в конечность - легкая рана. Любое попадание в корпус (если пробит доспех) - тяжелая рана. Некоторые персонажи могут требовать специального добивания и, если оно не было произведено, выживают при нескольких попаданиях. Это ставится отдельной отметкой в ДК по мастерским критериям.

Тяжело раненый не может передвигаться и громко говорить – только лежать и говорить шепотом или очень медленно ползти. Каждые 20 минут после квалифицированного лечения персонаж восстанавливает одну стадию при условии полной неподвижности. **ТРУПЫ** лечению не поддаются!

Если персонаж после не полного восстановления начинает активно двигаться (бродить по лагерю, разносить послания, участвовать в штурме), то здоровье перестает восстанавливаться, и он снова продолжает терять здоровье 1 стадия в 10 минут (при смене повязки в 20 минут) – рана открылась.

Нахождение у не захороненных трупов длительное время, антисанитария, опасное

сумасшествие (неигровые разговоры, мат) приводят к заболеваниям и эпидемиям.

Блок: Яды



Яды и противоядия.

"Леди Макбет - та же Джульетта, но после свадьбы"

Я. Ипохорская

Яды и противоядия могут быть изготовлены фармацевтом. На них выписывается обычный рецепт (сертификат) с номером книги. Каждое лекарство также является ядом в определенной дозе (ставится в книге/сертификате). Лечится промыванием желудка.

Любой яд включает в себя от 2-х до 3-х отравляющих компонентов смешанных вместе. Противоядие – они же по отдельности. Прием внутрь одного из них жертвой продлевает ей срок жизни вдвое, двух - втрое, трех - вылечивает. Вылечивается двухкомпонентный яд - по принятии второго компонента противоядия.

Компоненты яда должны быть смешаны воедино, в то время как все компоненты противоядия должны приниматься по отдельности. Если было принято противоядие от компонента (яда), которого нет в организме, срок до кончины уменьшается в половину. Два неправильно принятых противоядия приводят к немедленной смерти.

Контактные яды просты, природны и доступны очень ограниченному кругу лиц. Излечиваются промыванием места контакта (раны?). Сами по себе не смертельны.

Блок: Демография, евгеника



Рождение и смерть.

"Не пытайтесь жить вечно, у вас ничего не выйдет"

Бернард Шоу

Рождение.

Не хотите быть детьми - ваше право, готовьте вторые (не родственные!) квесты.

Посмертной памяти нет.

На игре возможна демография, и для появления детей необходимо как минимум две особи противоположного пола соответствующего возраста. Половой акт в данном случае заменяется обрядом – свадьба, молитва о потомстве, серебряная свадьба и далее на вашу фантазию по выбранной теме. Можно (и нужно!) дополнительно массажем, раскачиванием палатки и прочими эффектами. По окончанию обряда женщина час носит под одеждой надутый воздушный шарик и, если он это пережил, посылают в мертвятник за "пополнением".

Причем именно в порядке Обряд -> Акт -> Дитяtko, и никак иначе!

Дитяtko взрослеет в течении двух часов, минуя младенчество, детство и отрочество (по 40 минут). В случае плохого отыгрыша или недостаточного ухода дите может скончаться волею техмастера. Да, кстати, в доспехах младенцы не рождаются и не живут.

Игрок не имеющий второй роли при отсутствии детей в собственной команде может быть выпущен по усмотрению мастеров.

Изнасилование отыгрывается снятием поочередно элементов одежды. Первый, отказавшийся или не сумевший снять очередную деталь, считается проигравшим и определяет эффект - был ли "противник" изнасилован или ничего не произошло. Начинает жертва.

Блок: Страна мертвых



Смерть.

По истечении 5 минут после смерти игрок, буде его не попытаются похоронить, растащить или совершить иное надругательство, иначе после того, одевает белый хайратник и отправляется в мертвятник. Игрок передвигается кратчайшей дорогой, не издавая никаких звуков. Реагирует на мастеров или имеющих спец. Сертификат :-). Если игрок приезжает на игру с несколькими заранее заготовленными ролями, он может возродиться в одной из них по договоренности с мастерами.

Игровые деньги и вещи в отсутствии мародеров сдаются на мастерятник. Оный труп другие игроки могут использовать, отловив момент смерти или пока игрок играет именно труп, а не ищущую свою тропу душу. Если нужна часть вашего тела, пусть маньяк, которому это нужно, требует у ближайшего тех мастера виртуальный заменитель оных. Если маньяк хочет вас целиком, берет и перетаскивает.

Что ждет вас после смерти – кто знает? Не умрешь, никто не расскажет...

Возможны варианты сокращения срока в мертвятнике по договоренности с мастером. Игрок не прошедший мертвятник к игре допущен не будет.

Блок: Магия



Магия.

"Не думай, будто люди против тебя. По большей части они просто за самих себя"

Джин Фаулер

Прошло время Эльфийских Владык и завесы Мелиан, и только кольца власти обладают магической силой этого мира. Буде к вам попадет подобное, все узнаете по игре. Сертифицируется. Считается, что определенной магией обладает храм, но истина открыта только его служителям. Саурон и прочие "нестандартные" личности о своих способностях будут извещены отдельно.

Блок: Экономика



Экономика.

"В жизни за все приходится платить, но надо же торговаться!"

Н. Партюрье

Харад.

Золото добывается на материке, точнее, в Хараде. Однако во избежание опустылевших "призраков-у-шахт" отыгрывать процесс не обязательно. Определенные (и неплохие) ресурсы получают главы городов дважды в день как добытые на их территориях.

Однако, не смотря на обилие драгоценного металла, в Хараде не достает простых ресурсов - дерева и воды. Первое требуется не только на постройки, в разном объеме в зависимости от строения, но и на банальное приготовление пищи (суровый мастерский произвол, дрова и строяк Харад закупает... что с его доходами, однако, не столь уж трудно). Дерево продается в категориях "лес" (пожизневые дрова и строяк) и "строевой лес" (чипы для построек и крепостей). Точный объем для каждой крепости будет объявлен вместе с ценами ближе к игре. Для боеспособного существования крепости требующийся на починку/подновление строевой лес (чипами) собирается дважды в день.

Вода - это вторая проблема. Дело в том, что источников воды в стране мало, и напоить город они не в состоянии. Игровой (и, за одно, пожизненный :-)) проход за водой осуществляется по игре караваном (не менее 2-3-х человек водоносов) и направляется он за искомым либо под Умбарские стены (можно совместить с торговой миссией), либо за край полигона (ленточку повесим). Рекомендуем заранее обзавестись специальными людьми для этой цели - водонос - профессия нужная и почетная.

Высокой ценностью также обладает серебро, ибо его мало и светлый металл считается здесь в диковинку. Его широко используют на украшения, порой переплавляя монеты, а иногда и просто проделывая отверстия и надевая на шею.

Помните! разграбленный или вырезанный город не приносит дохода ни в эту, ни в следующую сессию. Учтите, что сбором налогов вы можете добывать не меньшие, если не большие суммы - часть денег также принесут персонажи, выходящие после игровой смерти.

В том случае, если игрок как "частное лицо" хочет добывать ресурсы, тут уж придется строить шахту (не менее 2-х строителей, яма 1*1*1, загородка вокруг и журавль) и работать в ней. Соответственно, выработка в "области" (доход города) снижается, ибо ресурсы не бесконечны.

Торговля – Умбар.

Умбар - крупный торговый центр, перевалочный пункт между Харадом и метрополией. Хотя он и может направить запрос, обычные дотации не многочисленны. Более того, определенную часть дохода следует отправлять в метрополию.

В Хараде не достает дерева, которое Умбарские корабли ему охотно поставляют. Дерево требуется не только на постройки, в разном объеме в зависимости от строения (крепость Умбар в том числе), но и на простые жизненные нужды - банальное приготовление пищи, например. Пожизненное дерево - собранный по жизни сухостой, складированный на территории крепости. Чипы - выдаются техмастером Умбара в зависимости от объема все того же сухостоя, свежесобранного.

Дерево продается в категориях "лес" (пожизневые дрова и строяк) и "строевой лес" (чипы для построек и крепостей). Точный объем для каждой крепости будет объявлен вместе с ценами ближе к игре. Для боеспособного существования крепости требующийся на починку/подновление строевой лес (чипами) собирается дважды в день.

Также на юге ценят Умбарские украшения (пожизненные), серебро (дотационное) и (в особенности храмовые лекари) сильные лекарственные ингредиенты (как и оружие - покупается у техмастера Умбара за серебро или золото).

Монеты.

Выдаются на начало игрокам только по заявкам! Согласно историям. Приехавшие без полных предварительных заявок деньги на начало не получают! Городам - казна.

1. Харад - Золото в своем весовом эквиваленте (одна, две, три и далее монеты).
2. Умбар - Собственная островная монета из серебра в своем весовом эквиваленте (одна, две, три и далее монеты).

Блок: Кабаки



Трактиры.

Приветствуются (напоминаем, торговцы, приехавшие на игру с товаром, и трактирщики с командами освобождаются от взноса полностью). При необходимости трактирщик может использовать наемный труд, оплачивая по договоренности. **Просьба желающим поехать в трактир связаться с мастерами для уточнения меню и необходимых закупок/субсидий.**

Также принимаются варианты чайных, кофеен, офицерских (дворянских?) клубов и ets.

Блок: Наука



Фармацевтика.

Лекарства и яды – зачипованные мастерами малоаллергенные продукты питания. Пример – порошковые (какао, сухое молоко), жидкие (разводимые соки, газировка), вязкие (варенья) и далее.

Химического и бактериологического оружия нет. Болезни – мастерская прерогатива. Массового поражения нет, состав (даже газообразный) действует ТОЛЬКО в закрытом помещении.

Известные ему составы фармацевт записывает в свою книгу (справочник). Содержит известные препараты с ингредиентами (в скобках - пожизненными). Книжки чипует мастер по фармацевтике. При удачном эксперименте фармацевт может записать рецепт в книгу, который подпишет следивший за экспериментами техмастер (опять таки любой) (предусмотрите внизу место для мастерских автографов).

Рецепт (сертификат) - выписываемая фармацевтом в произвольной форме бумага с номером его лекарской книги. Выписывается при изготовлении и передаче какого-либо снадобья другому лицу на действие снадобья.

Книга - "паспорт" фармацевта, работает он только по ней. Красть нельзя, но переписывать разрешено. Мастер ставит на книгу "индивидуальный код" :-), который фармацевт должен в последствии использовать, выписывая сертификат лекаря на продаваемый состав.

Изготовить состав по рецепту может только фармацевт при наличии отыгрыша.

!Код книги лекаря ставиться в ДК, и известен только мастерам для отслеживания!

Рекомендуется обзавестись ингредиентами и стопочкой писчей бумаги, на сертификаты :-)

Блок: Вводные



Нуменорская колония – Умбар.

"Добро должно быть с кулаками - если у него нет более современного оружия"

В. Серенин

Колония Умбар была основана между 1800 и 2280 годами Второй Эпохи. Что было ранее на месте крепости, уже мало кто может сказать наверняка. Одни говорят - пустошь, - другие - тайное святилище Южан, но земля эта была куплена у одного из Князей Харада за звонкое островное серебро, столь редкое в этих землях.

Фактически, Умбар был вторым постоянным поселением Нуменорцев в Средиземье после расположенного в стороне от гавани северного Тарбада и единственным подобным поселением на юге. В процессе развития Умбар стал важным торговым и политическим центром и оплотом островитян.

Гавань Умбар привлекла внимание нуменорцев своим выгодным положением и удобными для обороны берегами. Крепость Умбар построена на естественном возвышении. Нуменорцы усилили естественные укрепления, возвели огромные стены и подъемные мосты, сделав Умбар практически неприступной крепостью. За всю историю существования Умбара крепость была взята всего два раза, ценой огромных потерь. Порт Умбара находится внизу, под скалами крепости.

Основное население Умбара составляли нуменорцы, хотя с развитием города там стало появляться немало местных, жителей юга, и людей смешанной крови. Правил Умбаром Наместники, назначаемые Королем Нуменора. Должность Наместника изначально не была наследственной, но в последствии родство играло немаловажную роль при назначении. Как правило, этот пост получали представители знатных родов Нуменора. Надо сказать, что, не смотря на то, что все больше влияние рода определялось принадлежавшими ему землями, происхождение играло большую роль на острове, и большинство аристократов могли проследить свою родословную вплоть до прародителей Трех племен и первой эпохи. Однако всем, не только знатным, жителям острова был присущ определенный рода аристократизм и гордость, не раз упомянутая в источниках. Законы и обычаи острова соблюдались, и колонисты старались всячески оградить их от "варварских" культов и традиций. Нуменорцы не имели храмов и жрецов, воплощая свои религиозные воззрения в прозельфийских обычаях и оборотах.

Основной экономический оборот в то время составляли ввозимые в Харад "технологичные" товары, например высококачественные лекарства или изделия, а также весьма ценное в пустынно - степной местности юга дерево, уходившее на постройки и хозяйственные нужды и вывозимое оттуда золото, коее народ Харада имел в изобилии и не ценил столь высоко. В соответствии с этим, особо востребованы там профессии лесозаготовщиков и торговцев.

Уже в то время Умбарцы организовывали торговые и военные экспедиции на земли Юга. Они разрушали святилища и храмы Тьмы, преследовали слуг Саурана.

Харад - южные земли.

"Никогда не пытайся рассказать все, что знаешь,
а то очень скоро тебе придется навсегда замолчать"

Норман Форд

Исторически Харадрим относят к потомкам тех людских племен, что откочевали на юго-восток еще в первую эпоху. Потрясения Войны Гнева и разрушения Белерианда мало коснулись их, и нашли свое отражение в основном в легендах и преданиях. Ранее

разобщенный народ ныне входит в период государственности и довольно крупными областями Харада, включающими, как правило, один или несколько городов управляют Князья, не имея еще над собой единого правителя. По структуре напоминает до-халифатский и раннехалифатский восток.

Во главе города стоит Правитель - князь, обладающий властью. Правителю подчинен командующий войском, приближенные к нему знатные и богатые люди, родственники. Каждый князь в Хараде имеет собственное знамя

Сами харадцы себя так не называют. На собственном наречии землю свою они называют "Землей Солнца" а себя "людьми Солнца". Культ огня и солнца уже давно главенствует в стране и имеет огромное значение в жизни простого харадца. Науки в Хараде заменены ритуалами и поклонениями, лекарские и магические услуги оказываются служителями Храма.

Согласно традиции, храм не имеет светской власти, но и не подчиняется ей. Это советники, лекари, судьи. Они проводят обряды и жертвоприношения, свадьбы и похороны, являются учителями и свидетелями клятв. Влияние Храма на повседневность столь велико, что ни один уважающий себя знатный и/или высокопоставленный харадец не отправится в путешествие, не взяв в сопровождение одного из его служителей. Традиционно женщины - служительницы занимают в храме более высокое положение, чем мужчины.

На землях Солнца широко распространено рабовладение.

Законы и обычаи страны напоминают арабские страны времен султанатов и халифатов, подробности в правилах по Хараду. Возможны варианты рабовладения.

Рассматриваются два прилегающих к Умбарским землям города - Государства.

Кочевые кланы.

"Даже в самом плохом человеке может найтись что-то хорошее, если его обыскать"

Б. Крутинер

Ими представлены остальные люди в близлежащих областях. Кланов мало численны и плохо вооружены, у них практически нет металлов, и оружие в основном имеет каменные наконечники.

По сути, каждый клан представляет собой один небольшой род - семью со своим тотемом, старейшиной, шаманкой (в кланах эту роль выполняют, как правило, женщины). Одеваются кочевники в шкуры, обычно мехом наружу, и грубо выделанные ткани, часто раскрашивают лица и открытые части тела.

Поклоняются кланы духам, обитающим в окружающем их мире. Они мало доверяют чужакам и не склонны принимать их.

Живут кланы охотой и также весьма недружелюбно настроены и друг против друга, ибо представитель соседнего рода такой же чужак как морской торговец или восточник из пустынного города.

Науки и экономики практически не знают.

2.0.0.3