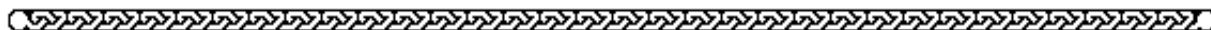


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Арканар (1)

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)[Наука](#)

Блок: Общие правила, разное



Творческая Мастерская Группа “Александр VI” предлагает Вашему почтенному вниманию ролевою игру под названием “Арканар”. Основные имена собственные взяты из книги “Трудно быть богом”, в разработке истории и сюжетных ходов игроки могут принять деятельное участие.

Мастерская Творческая Группа ”Александр VI”:**Главный Мастер, ответственный за Арканар**

Никодим - 192-68-62.

Ответственная за Соан

Алина - 939-03-65

Ответственный за Ирукан

Ник и Ольга (Лу) - 269-68-75,

Лера -425-72-41

Люба (Несси) - 192-68-62

Виктор (Мин Кау) - 952-37-47

Ответственный за Барканскую область

Слава (Дядя Слава)- 343-45-41

Слава (Нарфин) - 300-17-57

Код Москвы - 095

FIDO 2:5020/358.14 Ник

FIDO 2:5020/358.31 Мин Кау

FIDO 2:5020/358.30 Дядя Слава

FIDO 2:5020/358.105 Лу

FIDO 2:5020/358.106 Алина

E-MAIL transnet@glas.apc.org Мин Кау

E-MAIL slava@boruga.msk.ru Слава Рожков

141005 Московская обл., Мытищи-5, ул. 1-Институтская, д. 6, кв. 14 Дмитриев В.Е. (Никодим)

107113 Москва, ул. Маленковская, д.16, кв.67 Гришин Н. В. (Ник), Гришина О. В. (Лу).

Всегда готовы помочь в подготовке Ваших ролевых игр. Звоните.

(С) МТГ "Александр VI", 1996-97

ЗАЯВЛЯЙТЕСЬ!

Поскольку команды-города смешанные, поэтому принимаются заявки не более чем по 5 чел. Индивидуальная игра чрезвычайно приветствуется.

Игра пройдет под Москвой 21-24 августа 1997 года.

Взнос с Москвы 25.000 р. + 5 больших картонных коробок (на обшивание стен Ваших городов). Возможна замена коробок деньгами из расчета 10 т.р., **сданные в Москве, а не на полигоне**. С Питера и более близкого окружения - 15.000 р., с более отдаленных весей - ничего.

Возможно отработать (и даже заработать) строяком и реквизитом!

Предупреждение.

На игре предусмотрен жесткий контроль прикидов игроков. Игрок, не имеющий полного прикида, имеет 1 хит вместо 3, а в любом защитном вооружении - 2 хита. Примерные допущения таковы: обувь - не ярко-спортивная, любая подходящая кожаная, в крайнем случае - темные резиновые сапоги (на любую обувь легко сделать верхний кожаный из кожзама и перевязать веревочкой). Штаны - природного цвета (черный, коричневый) джинсы без яркой прострочки и все что естественнее по их игре. Тело - обязательно прикидная вещь - рубаха, туника, пр. Из-под нее - никаких торчащих матросок, клетчатых рубашек, ярких футболок, камуфляжа и т.д. (проще всего - водолазка), на руках - никаких часов. Голова - если нет прикидного убора, ничего не носите. Дивные хайратники и феньки, не подходящие к образу не приветствуются.

Сразу заметим, что в игровые моменты не разрешается помимо прочего петь песни, упоминающие невозможные в данном мире имена и понятия, а также курить (припекло - сбегай за куст, тайно посмоли).

Историческая Ситуация.

Империя (с центром в Эсторе) находится в северной части большого экваториального континента. Еще севернее, через пролив лежит другой континент, остальные континенты планеты при данном уровне технологии достижимы только для отчаянных приключенцев.

Долгое время империя развивалась себе на своем континенте вглубь и несколько влево через горы, вплоть до Барканской области. Далее места плохо проходимы и неудобны для жилья. Флот у империи был небольшой в связи с небольшой надобностью в нем.

Политическим устройством империи является наследственная монархия. События для нас начинают представлять интерес лет за 500 до момента начала игры.

На этот момент устои империи сильно пошатнулись, начало сказываться перенаселение, рудники истощились, то и дело возникали междоусобные стычки. В итоге внутренние области империи перестали приносить сколь-нибудь пользы. В Эсторе возникли внутренние усобицы, в результате которых брат императора, адмирал Иру был вынужден бежать с континента, уведя большинство кораблей и довольно много сподвижников. Сильное течение и непогода отнесли корабли далеко на восток, где они и причалили к северному континенту.

Там они повстречались с местными приморскими аборигенами, варварами-кочевниками и прочими племенами. Умный и дальновидный Иру, умело, пользуясь своими преимуществами, быстро собрал разрозненных царьков в единое подобие империи, назвав его Ируканом. Объединив все силы, он успешно отбил до этого опустошительные набеги горных меднокожих варваров и стал править достаточно большой территорией.

Лет пятьдесят в Эсторе ничего не слышали о беглецах и их достижениях, но в итоге, благодаря предприимчивости свободных торговцев об Ирукане узнали. У империи было слишком много внутренних дел, чтобы изыскивать громадные средства для похода на беглецов, императору было необходимо привести в порядок дела внутри страны.

Решение было найдено первым министром империи доном Канаи, который предложил основать факторию по ту сторону пролива, где по его сведениям было много леса и железа, куда можно было сбавить излишек населения и создать, таким образом, форпост Эстора против Ирукана, ежели тот начнет вести боевые действия. Так была основана колония под названием Соан. Заметим, что новая колония за очень короткое время развилась, торгуя с империей лесом и рудами, заведя торговые отношения даже с Ируканом и некоторыми заморскими странами. Надавив на нужных людей в империи, соанцы выбрали себе некоторое самоуправление, которое еще через столетие перешло в республиканское.

Питаясь соками из Соана, империя постепенно вылезла из кризиса и к моменту 200-летия Ирукана решила преподнести ему хороший подарок в качестве завоевания. Для этого на эллингах Соана был построен могучий военный флот. Имперская армия под руководством старого вояки маршала Тоца погрузилась на суда и отбыла в район Ирукана. Заранее предупрежденный, герцог Ируканский Нитец-III собрал всех своих союзников и разместил их так, что полностью закрыл проход во внутренние области Ирукана и столицу.

Тоц умело высадился и с ходу пошел в бой. Крепкие ветераны Эстора, на которых он не без основания надеялся, вначале смогли подвинуть войска Ирукана, но затем невиданные воины и боевые животные Нитеца повергли их назад, впрочем, не преследуя. При этом лазутчики-плывуны уже захватили имперский флот и отогнали его в море (с этих трофейных кораблей и пошел корсарский ируканский флот, наводивший впоследствии ужас на всю имперско-соанско-арканарскую торговлю). Тоцу осталась лишь одна лазейка - на север, а затем на запад. Понукаемый преследователями, маршал обошел Питанские болота (в этот момент как раз и произошло знаменитое явление господ из болот) и заполз в Урочище Тяжелых Мечей, где его армия столкнулась с ордами меднокожих горцев, коих и разогнала своими огромными мечами (отчего и название произошло). Гоня варваров, войска углубились в сайву, названную позже Икающим лесом, где и сварили свою знаменитую брагу. Выйдя из лесу к югу, Тоц разбил жалкое ополчение местных аборигенов и на этих территориях основал новую колонию империи - Арканар. В результате политических хитросплетений Арканар получил статус королевства, а Тоц стал первым Арканарским королем в составе империи.

В итоге, за двести лет до момента начала игры, на северном континенте оказалось три государства, практически независимых от метрополии. Соан стал торговой республикой, в развитии опережающий всех соседей, а Арканар милым средневековым государством. Ирукан после страшных боев с Тоцем, где был смертельно ранен Нитец-III, не оставивший прямых наследников, потерял большинство союзников и превратился в интрижную деспотию. Эстор замер в развитии, а его Барканская область (и несколько других провинций) попали под власть фанатиков Святого ордена.

Итого, на начало игры имеется:

Эстор (в игре не моделируется). Под полным господством императора осталась лишь столичная область. Политически довольно вял, интересных личностей почти нет. Экономически имеются среднеплодородные поля и луга, неплохо сохранившиеся виноградники. Ремесленничество кустарное, штучное. Торговля работает на импорт, в Новый Свет уходит накопленный веками капитал. Из государственных структур сохранились лишь некоторые церемониальные: Дворянское Собрание, комитет Десницы Милосердной, Общество по проведению Турниров. Наука и культура имеются как дань традициям.

Барканская область. Колония на берегу пролива, еще не успевшая подвергнуться тлению империи. Около полувека назад захвачена Святым Орденом - организацией фундаменталистов, проповедующих теорию равновеликого развития. Отсюда - жесткая цензура во всех областях жизни. Культура и искусство развиваются в жестокой связке с наукой и материальной стороной, экономическая деятельность пребывает под грузом внушительных налогов. Орден имеет большую и организованную военную силу, а также могучее идеологическое ведомство. Сельскохозяйственные угодия в целом плодородны, большая часть территории покрыта отличным строевым лесом. До прихода к власти Святого Ордена, область полностью и с некоторым избытком обеспечивала себя продовольствием, ныне же, вследствие сокращения численности производительного населения, многие земли пришли в запустение. Произрастают практически все культуры, рыбаки вылавливают в прибрежных водах много рыбы, а местные ремесленники производят ткани из привозного сырья.

Арканар. Средненькое по развитию средневековое государство. Королевская династия номинально признает себя вассалом Империи, но на деле власть империи уже давно не чувствуется. В данный момент на троне сидит недавно принявший скипетр изрядно глупый король Пиц-VI. Основную власть за него осуществляют несколько министров. В армии и Гвардии много наемников-варваров. Есть небольшой военный и торговый флот. В политических дебрях, за спинкой трона ведется борьба между подгнившей аристократией за сферы влияния. Периодически происходят стычки с самоуправными баронами типа барона Пампы и барона Кэу или разнузданным доном Сатариной. Истории по поводу ируканско-соанских шпионов.

Экономически в Арканаре есть земли среднего плодородия, зажатые между морем и сайвой, немалая часть территории Арканара покрыта лесами: в том числе там находится знаменитый Икающий Лес. В лесах практически никто не живет. В садах растут яблоки, местное вино считается низкокачественным, зато пиво вполне ценится. На территории государства есть несколько небольших болотных месторождений железа и государственные серебряные рудники, дающие основной приход благородного металла для чеканки денег. Ремесленничество на стадии образования цехов, торговля импортирует железо и сукно, экспортирует продукты питания, а также орудия труда. Поддерживать науку и культуру достаточно модно, и поэтому в королевстве трудятся звезды первой величины - астрономы, алхимики, механики, сочинители и артисты. Гонений на них еще нет, как нет еще и серого движения, хотя человеческий материал

для него присутствует).

Баронство Бау и баронство Кэу. Два баронства, находящихся в напряженных отношениях с властью и друг с другом. В баронстве Бау проживает знаменитый барон Пампа. Баронство Кэу охраняет перевал Соанских гор.

Ирукан. Деспотичное государство (восточного типа), герцогство, оставшееся от сильной некогда унии. На троне - наследный герцог ируканский - импульсивный тип с манией величия, рахитом и многими комплексами. Большое влияние на него имеет визирь, а также клан жрецов. С соседними странами у Ирукана отношения неплохие, даже с Эстором заключено соглашение о мире и сотрудничестве. Герцогство имеет неплохую армию, которая периодически проверяет свою готовность на варварах, и корсарский флот, грабящий, по слухам, торговые корабли Соана и Арканара.

Экономическое развитие герцогства нестабильное, в связи с отсутствием хорошего руководства. Производители и купцы действуют чаще в одиночку. Земля находится в классическом феодальном владении, дехкан и прочих не предвидится. Превосходные земли близ побережья позволяют выращивать самые разнообразные фрукты и бахчевые культуры. Ирукан является основным производителем хлеба в Запроливье. Кроме того, в Ирукане производят темное и своеобразное вино, которое охотно покупается в Арканаре и Соане. Тем не менее, даже в этих благодатных местах случаются засухи. В более далеких от побережья местах климат суше, и там разводят множество овец и верблюдов, чья шерсть идет на изготовление сукна и знаменитых ковров. Мясо в целом обеспечивает потребности жителей страны. В предгорьях ируканской части Красного хребта находятся золотые рудники, находящиеся, главным образом, в собственности герцога Ируканского. Железной руды в стране немного, однако высоко развит ювелирное производство, вследствие обилия и сравнительной дешевизны золота и драг. камней. Ремесленники и торговцы объединены в гильдии. В прибрежных водах водится рыба, но ее там немного, и труд рыбака тяжел и опасен из-за частых штормов. Основной объект продаж - вино, золото и драгоценные камни, сукно, предметы роскоши (богатое оружие, ковры, ювелирные изделия). Науки достаточно развиты в некоторых прикладных областях, искусство специфическое, в неплохом состоянии.

Соан. Торговая республика (типа Венеции или городов Фландрии). Управление государством осуществляется Конференцией 12 негоциантов, основа политики - экономическая выгода и процветание, отсюда - неплохие отношения со всеми сторонами. Влияние аристократии слабо, все решают деньги и репутация. Как и везде, есть борьба за власть и влияние, но своими методами. Армия республики небольшая, но прекрасно оснащенная и выученная. Имеется большой торговый и военный (для защиты) флот.

Земли в республике неплохие, но их мало, поэтому основа экономики - торговля, перепродажа, оценка и ростовщичество. Кроме того, в Соанских холмах находятся основные запасы железа во всей империи, которое соанцы не любят продавать в виде руды и болванок. Отсюда - развитое производство металлоизделий, в том числе прекрасных доспехов (двойной соанский панцирь) и оружия. В республике на привозном сырье работают еще ткацкие и знаменитые кружевные мануфактуры. ТВ стране ощущается нехватка продовольствия, поэтому в закупщики еды идут самые ушлые люди. Местные белые вина пользуются популярностью в разных частях Империи. В столице Республики располагаются крупнейшие судоверфи в Империи, где из привозного леса строят корабли для разных заказчиков. Через Соан проходят основные потоки таких экзотических товаров, как эсторский ром и дорогие ткани. Наука финансируется очень щедро, но выборочно. Академия наук, институт редкостей и прочие заведения состоят на хорошем счету. Культура под это дело тоже не в загоне. Вообще - Соан наиболее развит из участников интермедии.



Блок: Религия

Религии.

Основными религиями империи служат две ветви божественного учения, различающиеся некоторыми догмами, в том числе количеством творцов. Монотеисты утверждают, что творец один, их оппоненты говорят, что творцов два, отвечающих за дух и материю. В данном учении есть Дьявол в его стандартной форме.

Религия Св. Ордена построена на теории равновеликого развития. Материальное и духовное в человеческом обществе должны быть развиты пропорционально, можно быть или слабым-бедным или сильным-богатым. Поэтому подлежат уничтожению люди с односторонним развитием (книгочеи etc.).

Кроме этого есть эзотерическое учение ируканских жрецов, известное только им. Интересным является учение о Страннике, Боге, который ходит среди людей воздаст за содеянное.

Культура. Всячески приветствуется отыгрыш культурной жизни внутри городов. Приглашаем людей, готовых отыграть куртуазный двор, актеров, певцов, художников, оркестр Веселой Башни. По игре не приветствуется пение песен, в которых имеются собственные имена из других миров, поэтому можно и нужно писать местный фольклор.

Блок: Боевка



Боевые правила.

Жизнь и смерть.

Зона поражения полная за исключением головы, паха, кистей и стоп. Умышленная защита частями не поражаемой зоны наказуема.

Человек, имеющий соответственный прикид (без ярко выраженных достижений цивилизации - кроссовок, джинсов, матросок, футболок, косух и т.д.), имеет 3 хита. Игрок, не имеющий полного прикида, имеет 1 хит, при любой пропущенной атаке - умирает. Любое защитное вооружение дает ему в сумме еще 1 хит.

Для 3-хитовых. При снятии 1 - легко ранен, не может сражаться. Если до определенного срока не принять меры - теряет еще хит. Потерявший 2 хита считается тяжелораненым. Может передвигаться только ползком, обязан стонать и всячески демонстрировать увечье. При непринятии мер - теряет еще хит. Потерявший 3 хита - умирает.

За особенные возможности (большая конституция, особая тренировка тела, и т.д.) игроку могут быть добавлены хиты поверх живых, игрок обязан носить специальную бирку.

Труп остается на месте сражения до окончания оною в таком виде, чтобы было понятно, что он труп. Мертвецы, сбежавшие с поля сражения, до его окончания сидят в преисподней двойной срок.

Кулуарное убийство (в смысле ножом по горлу - и все хиты долой) на игре не разрешено. Швейная машинка (несколько ударов один за одним в одно и тоже место) не разрешено.

Ночное время.

В ночной промежуток (с 22.00 до 6.00) игроки, находящиеся вне города, имеют 1 хит в

любом защитном вооружении. Стрелковое и метательное оружие не действительно. Штурмы крепостей воспрещены. Возможно проникновение в город лазутчиков-инсургентов. Для этого они обязаны перелезть через штурмовую стену (через верх). Ниндзюки могут поджечь некаменные постройки в городе.

Защитное вооружение.

Легкий доспех (+ 1 хит)

- толстая кожаная, войлочная или схожая куртка - торс по пояс, руки по локоть;
- куртка из КЗ (кожзаменитель) с нашитыми металлическими пластинами;
- кираса или полукираса без дополнительных элементов.
- кольчуга поясная без рукавов или из колец более 15 мм.

Средний доспех (+ 2 хита)

- бригантина (кожаная или КЗ куртка минимум до середины бедра с нашитыми по всей поверхности пластинами);
- кираса с дополнительными наплечниками;
- чешуя по локоть-бедро;
- кольчуга не менее чем до половины бедра и не менее чем по локоть;
- кольчуга из гровера или соответствующего материала поясная с рукавами.

Тяжелый доспех (+ 3 хита в присутствии шлема, наручей и поножей, в противном случае считается средним)

- кольчуга по колено/полнорукавная;
- кольчуга по колено/локоть с зеркалом или нашитыми пластинами (бахтерец);
- кираса или панцырь с элементами, полностью закрывающими поражаемую зону до локтя/колена;
- гроверная или соответствующая кольчуга по локоть/до середины бедра.

Двойной Соанский панцырь (+ 6 хитов в присутствии шлема, в противном случае считается тяжелым)

- выполненные в едином ключе полные латы с клеймом соанских оружейников

Шлем легкий (+ 1 хит)

- любой шлем, не имеющий защиты лица и горла (неглубокий салат, барбют, сервильер);

Шлем тяжелый (+ 2 хита)

- шлем с забралом, личиной, либо конструктивно защищающий лицо и имеющий защиту горла (шлем, бикок, бацинет, глубокий салат, армэ);

Щиты

- не более чем по пояс владельца и шириной - не более ширины плеч + 2 ширины ладони;

Наручи и поножи

- защищают конечности игрока от порчи, наручем можно парировать удары;

Толщина кожаных доспехов должна быть реалистично нормальной. Латы, панцири, кольчуги, шлемы и наручи должны держать удар железной незаточки. Кольчуги и латы должны иметь кожаные или из иных материалов поддевки, шлемы должны иметь амортизирующие подшлемники. Поножью считается даже кожаный армейский сапог и любая обувь выше его.

Щит, надетый на спину, спасает только от выстрела из лука (ибо в реальности подошедший сзади вряд ли станет бить по такому щиту, а стукнет сразу по голове, что игровыми правилами воспрещается).

Из надетых на игрока доспехов защитой считается лишь верхний.

Оружие.

Общее требование к безопасности оружия:

Оружие должно быть выполнено безопасно и из приемлемых игровых материалов (в случае проведения внутри Игры "железных" турниров возможно применение металлических незаточек при условии должных реальных доспехов). Оружие не должно иметь выступов, заусенцев и иных неровностей, а также других атрибутов, могущих привести к дополнительной травмоопасности. Балансировка клинков не более хвата (ширины ладони) от гарды. Оружие не соответствующее технике безопасности изымается у игрока до конца игры. Все оружие проверяется на игроке.

Требование по эстетике: оружие, прошедшее контроль безопасности, будет дополнительно подвергнуто эстетическому осмотру. В случае мнения коллегии Совета о несоответствии данного типа оружия (его внешнего вида и типа) запрошенной роли легенда игрока может быть пересмотрена. При выборе оружия исходите из того, что Ирукан - аналог земного Востока.

Стандартное (сделанное из обычного металла) оружие снимает 1 хит.

Клинковое оружие.

- Тайный нож - орудие интриги, не действует на игрока в доспехе. Гарды не имеет, размер клинка - с ладонь.
- Кинжал - рекомендуемая длина клинка не более локтя владельца. Должен иметь гарду;
- Меч, сабля, - одноручные - клинок не более длины руки+ладонь, двуручный меч - рукоять не менее 4 хватов.

Древковое оружие.

- Топор, секира, алебарда - возможны разные варианты с колющими частями, разными загогулинами, лезвием - "бабочкой".
- Копье, пика - длина древка не более чем рост владельца с поднятой рукой;
- Кистень - длина гибкой части не более 30 см.
- Абордажный крюк - выглядит как кистень без рукояти, длина гибкой части - до 1 м. Применяется при абордаже. Как личное оружие снимает 1 хит с бездоспешного. (Дополнительно - см. Морские правила).
- Дубина, палица, молот, пернач, шестопер - общая длина не более 1 м.;

Метательное оружие.

- Сарбакан - трубка не менее 0.4 м., диаметром в районе 2 см. Стрелки попадают по незащищенным частям тела (кроме головы). Не снимают хитов, используются как переносчики яда и прочей радости.
- Звездочка - снимает 1 хит с игрока без доспеха.
- Дротик - длина не менее 70 см., и не более 1.5 м. Снимает 1 хит
- Лук - длина с поставленной тетивой не менее 0.7 м., рекомендуемое натяжение - до 10 кг., кольцевая тетива не приветствуется, снимает 2 хита;
- Арбалет - длина ложа не менее чем 70 см., рекомендуемое натяжение - не более 10 кг., кольцевая тетива не приветствуется, поощряется присутствие механизмов натяжения, снимает 3 хита;

Огнеметное оружие.

Зона поражения - любая часть тела. Попадание в щит выводит его из строя (нужно бросить на землю).

- Гренады - тряпичный мешочек с травой или дерном, размером с ладонь, вымазанный мелом и имеющий бирку с контролем (горючий состав добывается из недр или алхимическим путем). Перед использованием метатель обязан написать на бирке текущее время и день (имитируется момент поджигания фитиля, способствует тому, чтобы граната не использовалась дважды). Ожог в любом случае
- Корабельный аркебуз - длина ствола не менее 1 м., калибр не менее 10 см., стреляет гранатами по стандартам. (см. раздел "Морские правила"). Вред - ожог в любом доспехе.

Метательные машины.

зона поражения - любая часть тела, включая щит.

- Баллиста - длина лука и ложа - не менее 1.5 м, система запора тетивы. Снаряд - мешочек или стрела (для стрелы - стандартная поражаемая зона). Переносится 3-мя людьми, расчет - 2 чел., снимает 6 хитов.

- Катапульта - основные размеры не менее 1 м. Система привода - скрученные веревки. Снаряд - тряпичный мешочек с травой или дерном. Переносится 4-мя людьми, расчет - 2 чел., снимает все хиты. Может стрелять огненными горшками-гранатами.

Материалы изготовления клинков стандартные - дерево, пластик. Плоские алюминиевые трубы возможны в случае утяжеления их внутренними наполнителями и шириной не менее 3 см.

Лезвия топоров и секир, выступы палиц не тверже чем из резины.

Головы кистеней не тверже приплюснутого теннисного мяча.

Крюки абордажные должны быть сшиты из материи с мягкой набивкой или соотв.

Рукояти древкового оружия должны быть зачищены или покрашены в подходящие цвета. Острия копий, дротиков, стрел и выступы секир должны иметь защитные смягчения из пористой резины или соответствующих материалов.

Звездочки - со скругленными выступами не более 2 см из мягких материалов (пористая резина, пенка, и т.д.).

Сарбаканные стрелки запрещается склеивать, каким бы то ни было клеем.

Блок: Фортификация**Крепость.**

Каждый город должен иметь две (замок - одну) части штурмовой стены с воротами. Длина стены - не менее 4 м. Ширина ворот - не менее 1.7 м.

Крепость, выносимая по жизни должна иметь беспросветные ворота, ее стена должна выдерживать осадные действия (лестницы с лезущим народом и пр.)

Крепость из жердей имеет крепость ворот - 20 ударов, стены - 30 ударов. Таран воротный могут нести не менее 4 чел, его длина не менее 3 м., ширина - 15 см. Таран стеной - только механическая конструкция на растяжках (длина не менее 2 м., ширина - 15 см.) Переносится 6-ю людьми. В случае пробития стены в стоп-кадре расчищается "брешь" не менее 1.5 м. шириной.

Ров имеет глубину не менее 0.7 м и ширину - 1 м. Вырывается только перед штурмовой частью. Заваливается фашинами и бревнами.

Подземный ход имитируется вырытыми ямами 1x1x0.5, прикрыты люками. Они обозначают вход и выход. Длина - не более 50 м. Маскировка внешней части - проблема команды.

Блок: Штурмы, Осады

В зависимости от наличия строительного материала крепость может, выноситься по жизни или числом ударов тарана. Каждая крепость имеет сертификат.

Для защиты осажденные могут применять нижеследующие средства:

Бревна (свернутая пенка) - снимают все хиты

Гранитные глыбы (мешки с травой и дерном) - снимают 4 хита

Расплавленное масло (котелок с шишками) - приводит к ожогу у всех, на кого попадет.

Бревна и глыбы спихиваются со стены без приподнимания.

Блок: Пожары, поджоги



Поджог имитируется так - вредитель втыкает в землю около палатки (на расстоянии 1м., рядом, но не напротив входа) бенгалик и поджигает его. Сразу после этого он обязан произвести дребезг типа “ложкой по миске - “к обеду” - не менее 15 раз громко и членораздельно. Все, кто успеет вылезти из постройки, до полного прогорания бенгалика считаются получившими ожог, после - трупами. Подобный ритуал ниндзюк обязан проводить у каждого поджигаемого строения.

Блок: Плен



Пленение и пытки.

Пленение игрока при его несогласии может быть предварено его оглушением на 5 мин. Оглушение происходит путем захода за спину, замаха и несильного удара плащом по спине (считается, что по голове) и возгласом “ОГЛУШЕН”. Оглушенный обязан моментально имитировать потерю сознания - упасть. Если подопытный в легком шлеме, то его нельзя оглушить легковесным предметом (кинжалом, клинком меча, луком), если в тяжелом шлеме - то ничем. Оглушенный субъект не имеет право сопротивляться и должен изображать из себя недвижимое тело.

Пленение моделируется отстранением подопытного от его оружия, фиксации обеих рук и накидыванием на уровне плеч демонстративной веревочной петли. Ноги “вяжутся” дополнительной петлей на уровне колен. Связанный не может развязаться без посторонней помощи, если ему не обломилось режущее оружие.

Кроме того, кузнецом могут быть скованы кандалы, которые можно разбить массивными заостренными предметами (топором, к примеру) **или другим кузнецом**.

Каждый час пленения необходимо поить пленного водой, иначе он может умереть от жажды (по истечении часа теряет 1 хит, еще 20 мин - второй хит, еще 10 мин -дохнет. Необходимо также сдавать за него прод. раскладку в конце периода.

Тюрьмой без дополнительной охраны служит крепостное помещение, имеющее обозначенные стены, дверь (с замком или внешним засовом) и крышу (при невысоких стенах). Из нее, как правило, нельзя сбежать самостоятельно.

Блок: Обыск



В случае потери игроком 3 базовых хитов он считается трупом и обязан отдать победителю все имеющиеся игровые ценности по типу:

- отдай мне то, что в карманах...
- на, возьми, победитель...
- а теперь отдай то, что за корсажем...
- на-ка...

Если победитель не отыскал какую-либо заначку, то это его проблемы.

Блок: Пытки



Пытки бывают разнообразные, но моделируются стандартно - 20 отжиманий или 5 подтягиваний. Если пытаемый не выполнил упражнения, то он должен ответить на поставленный вопрос (не обязательно правду). Если палачу не понравился ответ, он имеет право повторить процедуры (не менее чем через 3 мин. после предыдущего сеанса). Пытаемый 10 раз подряд получает увечье (по выбору палача может отсохнуть рука, нога, половые органы, глазки, ушки). Об этом ставится отметка в паспорте, игрок обязан имитировать увечье. Пытаемый более 20 раз подряд умирает.

Блок: Морские и речные правила



Морские правила.

Мореплавание на игре моделируется. Морем является большое открытое пространство, четко ограниченное естественными рубежами (границами леса, крутыми склонами, водными объектами).

Игровые корабли представляют собой изделия, соотносящиеся по трудоемкости с игровыми постройками как настоящие корабли с настоящими крепостями.

Навигация - такая же игровая профессия, как и любая другая. Для плавания на судне необходим хотя бы один человек, имеющий профессию навигатор. Обучиться профессии можно у другого навигатора, потаскав его корабль не менее трех рейсов, но не менее 3 часов в общей сложности. Один навигатор может иметь одновременно не более 1 ученика.

Море и прочие водные артерии.

Игровым “морем” является открытое пространство с четко видимыми на местности естественными границами.

Перемещение по морю, возможно, только на кораблях (см. раздел "Корабли")

Корабли могут перемещаться по “морю” или по специально обозначенным мастерами “судоходным рекам”. Перетаскивание корабля волоком по суше возможно, если корабль достаточно мал. При освидетельствовании корабля мастерами указывается, можно ли его перетаскивать волоком вообще, и, если можно, сколько человек для этого потребно. Это число должно превышать число членов экипажа и быть порядка, если не больше, максимальной пассажироместимости.

Практически, не волокутся корабли с развитым парусным вооружением, или длиннее 3м. В “морю” могут быть опасные участки, которые сильно повышают вероятность гибели судна в шторм.

Пристают к берегу корабли обычно в оборудованных портах. Высадка десанта на необорудованный берег или прием людей с него возможны далеко не везде. Приставать к

необорудованному берегу можно только в местах, отмеченных мастерскими флажками.

Корабли.

Устройство.

Простейшим кораблем является конструкция из двух жердей с распоркой посередине. Такой корабль переносится не менее чем двумя членами экипажа, в горизонтальном положении, не касаясь земли. Он способен увезти всех, кто в него влезет. Возможны и другие варианты - рамка с прямоугольной кормой и заостренным носом и т.д.

При поиске материала для корабля не следует забывать о правилах охраны зеленых насаждений.

Возможные способы совершенствования кораблей:

Установка мачты (мачт) с парусами. Паруса могут быть прямые и латинские (треугольные).

Мастера имеют право не пропустить корабль с исторически недостоверным парусным вооружением

(соответствующим Базисной Теории Феодализма считается парусное вооружение, применявшееся в Европе с XI по XVII века). Поэтому стакселя, гафельные и бермудские паруса не допускаются.

Площадь паруса должна быть не менее 1/2 кв.м. материал - любой, отдаленно напоминающий настоящий. (прозрачный полиэтилен не допускается). (Ограничение по размеру не распространяется на блинд, бовен-блинд, брамсели и крюсели).

Парус и мачта должны быть оснащены минимальным такелажем.

Настоятельно советуем ознакомиться с тем, каким образом закреплялись мачты на настоящих кораблях того времени, поскольку лучшего способа вы все равно не придумаете.

Такелаж, позволяющий быстро убирать парус и менять его положение относительно корпуса судна (бросопить реи) специальных игровых бонусов не дает, но может оказаться весьма полезным в игровом бою.

Выгоды от наличия парусов следующие: Во-первых, увеличивается число хитов, которые имеет корабль. Во-вторых, парусный корабль может управляться одним человеком, если тот в состоянии физически с ним справиться.

Носовые и кормовые надстройки. Основное их назначение --- защитить экипаж от стрелкового оружия. Здесь допускается любой материал, имеющий эстетичный вид (рекомендуем картон).

Закрытие борта, непроницаемо для метательного оружия. Если оно еще и разрисовано соответственно, уязвимость корабля будет стремиться к нулю (особый случай, решается отдельно). Рекомендуемые материалы для бортовых закрытий - мешковина, пенка. Ширина закрытия должна составлять не менее 50~см.

Колеса, подпорки и прочие приспособления, облегчающие перемещения. В основном имеют смысл для парусных кораблей, поскольку гребной корабль проще руками донести - все равно вдвоем. Игровых бонусов не дают, но ни в коем разе не возбраняются. Подумайте только о том, не помешают ли все эти приспособления вам в абордажном бою, и насколько они скажутся на вместимости корабля.

На нос корабля может быть установлен таран - свернутая в трубку пенка, выступающая не менее чем на 1/2 длины (или соответствующее, но более эстетичное сооружение).

Передвижение.

Корабль должен иметь четко обозначенные нос и корму и перемещаться преимущественно носом вперед. Хотя при маневрировании в бою и при заходе в порт разрешаются перемещаться кормой и даже бортом вперед, во избежание возникновения

трудноразрешимых споров о том, был ли маневр допустимым.

Скорость передвижения корабля определяется только физическими возможностями его экипажа и пассажиров. Ежели вы сумеете изобрести техническое средство (встречный велосипед?) которое повысит скорость корабля--- ваше право. Учтите только, что любое техническое новшество на реальной местности может принести прямо противоположный эффект.

Вооружение.

Корабль может быть вооружен аркебузами и баллистами (катапультами).

При установке на корабле баллисты и аркебузы не имеют ограничений на численность расчета, если они являются принадлежностью корабля и физически закреплены на нем.

Количество бортовых орудий на гребном судне не может превышать 1 шт. на 3м длины (округление вниз). На парусном судне с латинскими парусами +1 на каждую мачту, на двух- и более мачтовом судне, несущем марсели - без ограничений.

Сухопутные баллисты и катапульты, перевозимые судном, могут использоваться в морском бою, если их удастся развернуть на палубе в соответствии с правилами сухопутного боя.

Кроме того, рекомендуется иметь абордажные крюки. Абордажный крюк это специальное игровое оружие, подобное кистеню без рукоятки. См. боевые правила.

Экипаж и пассажиры корабля имеют право пользоваться ручным стрелковым оружием без ограничений.

Как и любое игровое изделие, корабль требует для своей постройки игровых материалов. Плотник-корабел знает их.

Морские бои.

Артиллерийские бои.

Корабль поражается из баллист, катапульт и аркебузов. Применять ручные гранаты можно только во время абордажа

Корабль имеет определенное число хитов, каждый из которых соответствует одному попаданию.

Попадание в корабль засчитывается:

- а) в случае попадания в рамку, борт, или надстройку.
- б) в случае попадания в любого из членов экипажа (если попадание выше рамки, то и игроку тоже наносится вред). Попадание в члена экипажа корабля ниже линии бортов засчитывается, если корабль не имеет бортового закрытия шириной не менее 50 см.;
- в) в случае попадания в рангоут/паруса;
- г) если снаряд упал сверху между правым и левым бортом (пролетел через рамку).

Поскольку попадания в паруса засчитываются, в бою реи рекомендуется бросать.

Стрелковое оружие не может причинить вреда кораблю, но поражает экипаж и пассажиров обычным образом. Навешанные на борта щиты, равно как непроницаемые для стрел надстройки и бортовые закрытия защищают.

Абордаж.

Для взятия корабля на абордаж надо подойти к нему и закинуть ему через борт не менее двух абордажных крюков. **Попытка ухватиться за вражеский корабль руками, скорее всего, приведет к “отрубанию” рук обороняющимися и более ничему.**

После этого оба корабля кладутся на землю, обозначая место боя и спор решается обычным оружием.

Человек, ступивший обоими ногами за пределы кораблей, считается упавшим в воду.

Если при абордаже или тараном ударе физически пострадала оснастка корабля, дающая

ему дополнительные хиты, то до ее восстановления количество хитов соответственно уменьшается.

Крупным парусным судам с малочисленным экипажем, для защиты от abordaja со стороны набитой людьми галеры рекомендуется таран.

Таранный удар.

Удар носом в борт вражеского корабля снимает с того половину количества хитов атакующего корабля (округлении вверх). С таранящего корабля снимается четверть хитов атакуемого корабля (округление вниз).

Таким образом, 10-хитовый галеон топит треххитовую галеру без вреда для себя, (если только не сломает при этом хрупкий бушприт с бовен-блиндром).

Если атакуемый корабль успеет развернуться и встретить удар носом (вернее, своим тараном) то оба корабля получают повреждения как атакуемые.

Хиты кораблей.

ТТХ	Что	Хиты
базовые хиты (за длину)		
до 3 м.	простейший	2
	с закрытым бортом	3-4
4-6 м.	простейший	3
	с закрытым бортом	4-6
более 6 м.	простейший	5
	с закрытым бортом	6-10
надбавки за паруса		
мачта	за каждый парус	+ 1
бушприт	за каждый блинд	+ 1
	за бовен-блинд	+ 2
надстройки		
бак		+ 1-3
ют		+1-4
прочие изощренности		
эстетичный таран		+1
любая другая эстетичная часть		+1

Количество мачт - не более 3.

Количество парусов на мачте - не более 2.

Количество блиндров - не более 2.

Не путайте бом-блинд с бовен-блиндром!

Починка.

После окончания морского боя в паспорт корабля вписываются снятые с него игровыми методами (обстрелом) хиты, они восстанавливаются только плотником с помощью его РВ и необходимых материалов.

Если на корабле физически повреждена какая-либо часть, то она не дает хитов, пока не восстановится физически (дополнительно к игровому).

Прочие неприятности.

Смерть капитана.

Если в результате каких-либо игровых событий (перестрелка, отравление, болезнь) на борту корабля, находящегося в море, не осталось ни одного человека, имеющего квалификацию навигатора, корабль дрейфует к берегу в направлении текущего положения Солнца. Если он достигает берега, корабль гибнет, а люди спасаются. Если он попадает в шторм или в опасный для плавания участок моря, то гибнет со всеми людьми.

Шторм.

Шторм объявляется мастерами. Может быть объявлен глобальный либо локальный шторм, напущенный мастером по каким-либо соображениям (обычно из вредности) на конкретный корабль/эскадру/морское сражение.

Кораблям, стоящим в порту, шторм не угрожает. Корабль, стоящий без экипажа около необорудованного берега, безусловно, гибнет.

Лодки, которые могут быть перетаскиваемы волоком (см. могут пережить шторм на необорудованном берегу, буде были правильным образом на него вытащены.

При этом шансы остаться в живых в шторм, никогда не равны 0 и никогда не равны 100%.

Спасение утопающих.

Человек, попавший в воду (в результате гибели корабля или в результате неосторожных действий при abordage)

а) если в доспехе - тонет сразу;

б) без доспеха - может продержаться на воде 10 минут (ложиться на землю и перемещается ползком). Если он сумел таким образом добраться до берега, значит повезло. Если нет, он может быть подобран судном (путем протягивания чего-нибудь с борта, за что реально зацепиться).

Или забраться самостоятельно на судно, стоящее без движения (например, в процессе abordажного боя), но встать в последнем случае может только тогда, когда оказался на палубе с ногами.

Блок: Медицина, лекари



Игровые болезни и лекарство.

Болезни на игре.

На игре существует множество разнообразных болезней. Симптомы некоторых болезней известны всем (проявление многих болезней - нанесенный на лицо игрока цветной грим в виде точек, полосок и др.), есть профессиональные болезни, о которых знают представители этих профессий, большинство же недугов могут диагностировать и излечить только лекари. Отдельные болезни распространены исключительно в пределах одного государства. Существуют недуги, вызванные неполноценным питанием, а также естественными флуктуациями. Некоторые болезни, если их не излечить в течение цикла,

переходят в более тяжелые формы, вплоть до смертельного исхода. Информация о болезни персонажа указывается в паспорте игрока.

Общеизвестные болезни.

1. Чесотка - заболевший ею время от времени почесывается, на лице выступает сыпь - точки красного и желтого цветов. Причина возникновения - ношение одежды два цикла подряд, хождение без игрового прикида, заражение от диких зверей. Если чесотку не излечить в течение цикла, она переходит в огненную лихорадку.

2. Огненная лихорадка - “дурная болезнь”. Имеет видимые симптомы - лихорадка на губах (желтые, красные и синие точки над и под губами), и скрытые симптомы - зуд и опухание... (ну, вы понимаете). Причина возникновения - не вылеченная чесотка, заражение половым путем от носителя болезни, для мужского населения - хорошо отыгранное проклятие женщины.

3. Пляска святого Мики - каждые два часа, иногда и чаще, а также в случае возникновения стрессовой ситуации человек падает на землю и бьется в судорогах.

4. Молочный глаз - ухудшение зрения (глаза обводятся белым гримом).

5. Глухота

6. Зловонный насморк - по названию понятно. Видимые симптомы: нос намазан желтым и зеленым гримом, желательно сильно надушиться дешевыми духами. Заразна. Говорят, что ее лечит герцог Ируканский с помощью Высших Сил.

7. Синяя смерть - человек внезапно падает на землю, теряет сознание, дыхание затрудняется, лицо и губы синеют (полоски синего грима на лице). Через полчаса наступает смерть.

8. Простуда - боль в горле, легкое покашливание. Возникает при хождении без игрового прикида, падении с корабля в воду. Имеет осложнения.

9. Медвежья болезнь - у больного резко повышается температура, возникает резкая боль в животе, каждые 15 минут - понос (он отбегает в кусты). Заразна.

10. Черная смерть - известно, что в давние времена она выкашивала больше половины населения, в данный момент свирепствует в Эсторе. Симптомы: по всему телу выступают большие черные пятна (большие черные пятна грима на лице и руках), полная неподвижность, жар, бред, боль во всем теле. Очень заразна.

Все эти болезни могут лечить только лекари.

Военные неприятности.

а). Легкая рана - если у игрока осталось два хита. Если в течение 15 минут раненому не перевязали место ранения чистой тряпочкой (на голое тело, а не на доспех!) - снимается еще один хит, игрок переходит в разряд тяжелораненого. Игрок может пытаться перевязать себя сам. Через 30 минут после наложения повязки наступает полное выздоровление. Лекари знают рецепт быстрого излечения от раны.

б). Тяжелая рана - если у игрока остался только один хит. Раненый передвигается только ползком, стонет, у него поднимается температура. Методы лечения: перевязка (сам себя перевязать не может), иначе - истечение кровью (потеря еще одного хита) за 10 минут и как следствие - смерть. Должен соблюдаться постельный режим, тяжелораненого необходимо еще раз перевязать (иначе возможна гнойная лихорадка). Через 2 часа раненый становится легкораненым, и далее его можно лечить соответственно. Так же, как и в случае легкого ранения, существует зелье для быстрого излечения от тяжелой раны. При получении подобной раны игрок теряет половину оставшегося РВ на этот цикл.

в). Ожог - от греческого огня, при сжигании палаток. Симптомы: появление волдырей,

обугливание отдельных частей кожи и мышц (наложение черного и красного грима на место ожога или на лицо (по согласию игрока)). Если ожог не излечить в течение цикла, он переходит в гнойную лихорадку. Ожог лечат только лекари.

После излечения ожога, как и после тяжелого ранения, остается шрам (полоска белого грима).

Информация для лекарей.

Болезни излечиваются с помощью зелья, которое надо принимать внутрь, или с помощью мази, которую необходимо наложить на пораженное место. (см. ниже). Рецепты снадобий и мазей - преимущественно травяные, травы выдуманные, чипы трав можно приобрести на игре либо найти в лесу.

Лекарям на начало игры выдаются: информация о болезнях, несколько рецептов и небольшой запас трав. Во время игры ученик обучается у лекаря 3 часа, в течение которых лекарь передает известную ему информацию, а также показывает способы приготовления снадобий и мазей.

Начальная информация для лекарей различна. Существуют разные школы лечения болезней в зависимости от страны проживания, болезни имеют свои ареалы распространения.

Лекари, серьезно занимающиеся медициной, могут испытывать изобретенные снадобья либо на реальных игроках, либо за определенную плату взять из страны мертвых согласившегося игрока, который выходит из страны мертвых зараженным "нужной" болезнью. При этом в случае излечения игрок продолжает играть с новой легендой, в случае смерти он возвращается в страну мертвых, где отсидживает половинный срок.

Примечание. В связи с вышеизложенным, убедительная просьба к тем, кто хочет отыгрывать лекарей: привозите с собой пустые склянки, сухой Zuko, крем или вазелин. Если есть другие идеи насчет лекарства - предлагайте.

Блок: Демография, евгеника



Евгеника.

Любовь и Смерть.

Зачатие ребенка происходит в случае регистрации у мастера сего акта. Спустя 6 часов реального времени после этого мамаша может идти в Потусторонний мир за ребенком.

Выходящий в мир ребенок (персонаж) получает новую информацию согласно новой легенде. Кем он выйдет решается на совещании мастеров, где он имеет право совещательного голоса, а также отказаться от выданной роли или оспорить некоторые ее положения.

Игрок имеет право выйти:

- Новым взрослым персонажем с уровнями и легендой. Тогда он отсидживает свой срок в стране мертвых полностью.
- Ребенком, если его забирают родители. Такой персонаж, на усмотрение мастера может быть выведен в игру в любой момент, независимо от срока отсидки. В таком случае мастер помечает в паспорте игрока, сколько часов он должен пребывать в стадии ребенка (не менее трех часов).
- По мастерскому указанию - больным и страждущим с определенной болезнью (см. Лекарство).

Игрок не имеет права выйти “собственным сыном”, в каком бы то ни было виде, если у его жены действительно не имеется зарегистрированной доношенной беременности.

В ситуации, когда игрока, вышедшего новой ролью воспринимают, в силу неведения, как старый персонаж, он обязан поднять вверх левую руку, чтобы показать, своим собеседникам то, что они разговаривают уже с новой ролью.

Блок: Страна мертвых



Для реинкарнации трупов на игре имеется Потусторонний мир (страна мертвых). Отсидка духа, в зависимости прижизненного свершений колеблется от 4 до 8 часов. Духи могут скостить себе срок, ежели напроятся зверьем.

Блок: Экономика



Экономика.

Экономический цикл.

Экономический цикл длится 7 часов (7.00-14.00, 14.00-21.00), выдача дохода с владений происходит в течение первых двух часов, сбор мастерами обеспечения - в течение последних двух.

На игре представлена владельцами источников дохода и ремесленниками. Крестьяне, рудокопы и пр. абстрактны.

Основные сырьевые и продовольственные товары:

Хлеб

Мясо

Овощи: огурцы, репа

Фрукты: яблоки

Виноград (сразу перерабатывается в вино)

Пиво

Ром

Ягоды

Мед

Древесина

Орехи/грибы

Рыба

Железо

Серебро

Золото

Ткань: парусина, сукно, роскошная ткань (имеет "купоны")

Шерсть

А вообще товары могут быть самыми разными, да поможет вам фантазия.

Типы источников дохода.

Поместье.

Требует владения землей. В поместье могут быть: **поля, леса, сады, огороды, рудники, пастбища**. Виноградники приносят в качестве дохода вино, по технике = садам, поля могут приносить пиво.

Все участки приносят доход натурой, соответственно. Вырубленный участок леса за игровой период (все циклы вместе) как лесной участок не восстанавливается. Владелец может пожелать, вырубив лес или сад, распахать участок под поля или огороды. В этом случае урожай с таких полей/огородов выдается со следующего цикла. Если владелец вознамерится посадить на участке сад, плодоносить он начнет через цикл. Территория, где когда-либо велись рудоразработки, для сельского хозяйства непригодна.

Не вырубленный лесной участок каждый цикл приносит урожай в виде орехов, ягод и меда.

Возможность выращивать те или иные культуры зависит от климатической специфики стран.

Мануфактура/рыболовная артель и пр.

В начале каждого цикла требуют вложений, которым пропорционален (до определенного предела) будущий доход, если ничего форс-мажорного не произойдет. По превышении предела доходных вложений доходность начинает падать. Этот предел зависит от стоимости мануфактуры (количества оборудования и пр.) Если для мануфактуры требуется сырье, присутствующее на игре в виде чипов, владелец должен сдать мастеру это сырье или заплатить за него. Способность мануфактуры перерабатывать то или иное количество сырья ограничена (не может переработать более определенного предела).

Торговля.

Торговые связи могут быть даны некоторым персонажам в качестве источников денежного или натурального (как правило, всякая экзотика) дохода. Такой ИД не требует начальных вложений, изображает собой стабильные торговые связи. ИД подобного рода действует, как правило, до конца жизни персонажа, которому выдан, приносит доход дважды в цикл и при его выдаче владельцу следует описать мастеру, какие товары везут туда, кто сопровождает груз и т.д.

Каждый может предпринять такую авантюру, как **виртуальная торговая экспедиция** куда-нибудь.

Виртуальными считаются торговые экспедиции в Эстор и более отдаленные страны. При этом владелец обязан:

снарядить реальный корабль или оплатить мастеру его стоимость по цене, которую запросит мастер.

Внести задаток (деньги или товары, которые путешествующий берет с собой для торговли)

Не ранее, чем через 3 часа после "отбытия" экспедиции мастер бросает кубик, определяя исход экспедиции. Вероятности исходов, если купцы ходили в Эстор:

75% все благополучно, вернулись, привезли товары или деньги.

10% корабль вернулся, но без товара/денег, которые пришлось отдать пиратам

5% корабль выброшен на чужой берег (как мастер решит)

10% затонул

Если плавали дальше Эстора

40% все благополучно, вернулись, привезли товары или деньги.

15% корабль вернулся, но без товара/денег, которые пришлось отдать пиратам

15% корабль выброшен на чужой берег (куда - мастер решит)

30% затонул

Корабль, построенный виртуально, может использоваться только для подобных предприятий и для перевозки людей и чипов служить не может.

Реальный корабль, снаряженный в путешествие, не может до возвращения быть использован в других целях.

В случае такой удачи, как успешная, без потоплений и грабежей, экспедиция В ОДНО И ТО ЖЕ МЕСТО три раза подряд в течение двух смежных циклов, торговые связи могут быть сочтены сложившимися, и создан новый ИД предыдущего типа.

Виртуальное население.

Продавать крестьян и рудокопов без земли нельзя. Рабы в полном смысле этого слова получают из государственных и прочих преступников (каторжане и проданные в рабство). Из одного реального игрока, осужденного к рабскому труду или захваченного в плен и принужденного работать, может получиться 1 единица рабочей силы (виртуального населения), однако к обработке земель такие труженики неспособны, т.е. могут копать руду, валить лес, собирать грибы, работать на мануфактурах и т.п. Такой перевод возможен лишь с согласия игрока, отыгрывающего пленника. Игрок получает выбор: продолжать сидеть в плену или перейти в разряд виртуалов и отправиться в мертвятник. Перевод реальных пленников в виртуальных работников не обязателен: каторжник может использоваться в качестве ремесленника или другого работника, если он действительно обладает умениями в соответствующей профессии. Возможен и обратный переход: три единицы абстрактных жителей можно обменять на любого игрока, который находится в Стране Мертвых и пожелает выйти в роли раба, каторжника, при этом абстрактные жители исчезают.

Ввиду высокой смертности количество абстрактных жителей может возрасти лишь следующим путем: 1 добавочный житель в цикл на 8 заселенных участков при отсутствии в данном городе войн, эпидемий и в данном поместье случаев грабежа. Если у игрока менее 8 участков, население на его землях не прирастает.

В случае эпидемии какой-либо болезни в городе, близ которого располагается поместье, уровень смертности в окрестностях резко повышается. При этом при болезнях, снижающих производительность, производительность труда абстрактных жителей снижается соответственно. Если это - болезни со смертельным исходом, типа Черной Смерти, то население мрет на треть в цикл. Если число участков в поместье меньше трех - население мрет по кубу, который бросается отдельно на каждый участок - больше 14 - помер. Эпидемической ситуацией считается такая, когда больны одновременно 20 и более % населения города (к баронствам это тоже относится).

Земельные владения.

Количество и вид источников дохода в городе и у конкретных личностей определяется в основной экономической раскладке игры, каковая перед началом игры раздается командным мастерам. Земля учитывается в т.н. "участках". На каждый участок у мастера существует запись, где указаны возможные виды использования его и заселен ли участок. Например, "каменоломни, не заселены" или "поля/пастбища, заселены".

На каждый источник дохода владелец получает сертификат, в котором указан вид источников, для поместий - в окрестностях какого города он находится, его размер в участках, размер дохода в цикл и в чем выражается этот доход, имя владельца, количество заселенных участков. Любая смена владельца участка (купля-продажа, возврат в королевский домен и т.п.) должна фиксироваться тем мастером, к городу

которого приписан этот участок (обязательно наличие как нового, так и старого владельцев кроме дел о наследстве). При этом старый сертификат остается у мастера, а новому владельцу выписывается новый сертификат.

Одно земельное владение может состоять из нескольких "участков". Если участок не заселен абстрактными жителями, он дохода приносить не может.

Пример. Знатная дама доне Кора владеет виллой, которая состоит из 10 участков земли, на которых проживают 6 единиц абстрактных жителей. При таком раскладе доход доне Коре будут приносить только 6 участков земли.

Возможно владение поместьями в разных частях игровой территории, однако это явление нечастое и свойственное, по большей части старой имперской аристократии. При этом у персонажа, в его сертификатах на источники дохода указано, где именно они находятся (в окрестностях какого города). Игрок получает доход у мастера того города, в окрестностях которого находится его источник дохода.

Пример. Знатный и крутой аристократ дон Кита владеет наследственным поместьем в Арканаре и небольшой виллой в Соане с видом на море, которую купил там его отец, и поместьем в окрестностях города Арканара. Доход с поместья в Арканаре он получает у мастера Арканара, а доход с огородов при соанской вилле - у мастера Соана. Доход с эсторских поместий получается у своего командного мастера.

Для старой имперской аристократии возможно владение землями в Эсторе. Доход с них выдается мастером того города, где на начало игры находится данный аристократ.

Создание новых источников дохода.

Новое земельное владение может быть создано только путем заселения пустующей территории. Такое заселение возможно перемещением уже существующих жителей между различными участками. Переселять жителей, к примеру, из эсторских поместий в арканарские насовсем нельзя.

Жителей можно согнать с земли совсем, но в этом случае они просто уйдут к другому хозяину/барину (по решению мастера. Могут и в город податься (на мануфактуре работать), при этом участок становится незаселенным и доходов более не приносит.

Вновь заселенный участок со следующего цикла начинает приносить доход. Заселение участка в течение первых трех часов цикла не приводит к немедленному получению урожая! Поселение на одном участке более одной единицы абстрактных жителей к росту дохода не приводит.

Выдача дохода.

Выдача дохода происходит в первые два часа цикла. Владеть землями в окрестностях конкретного города могут живущие не только в нем, но и далеко за его пределами. Тем не менее, доход получают в месте приписки участка или производства.

Долго не появляющиеся вблизи своих владений и не являющиеся за доходом благородные доны страдают материально.

Пример. Уже упоминавшийся ранее Кита не приезжал в свое соанское поместье пару лет, т.к. тусовался при дворе Пица VI. Когда же он все-таки доехал до Соана, то обнаружил, что обнаглевший в его отсутствие управляющий продал половину урожая налево (решение об этом принял мастер, основываясь на отыгрыше словески) и Кита получил доход вдвое меньший, чем тот, на который он рассчитывал.

Когда игрок приходит в "чужой" город за своим доходом, возможны два варианта его действий.

Вариант 1 - "Обходит владенья свои...". - Игрок как бы объезжает свои владения с целью поиметь доход. В игре это выглядит так: персонаж доходит (по игре) до стен города, где

тусуется лакомый мастер и вызывает его. После чего игрок неприкосновенен до тех пор, пока мастер не выдаст ему доход. Если особо ретивые маньяки решат пограбить персонажа, мастер задерживает их на некоторое время, давая возможность игроку отойти на достаточное расстояние.

Вариант 2 - "Вот придет барин...". Игрок идет до города и заходит в него по игре. Во время общения с мастером он неприкосновенен, в остальное время над ним можно совершать игровые действия.

Управление источниками дохода и их наследование.

Если владелец не имеет возможности или желания самостоятельно таскаться за доходами со своих многочисленных поместий, он может попытаться найти управляющих (реальных!) на свои поместья. В этом случае он представит этого управляющего своим крестьянам или работникам (т.е. мастеру), и после этого управляющий сможет получать доход с источника вместо владельца.

Владение и переход источников дохода (поместий и мануфактур) из рук в руки происходит согласно праву государств, где находятся источники дохода. Заверенное нотариусом или мастером завещание служит достаточным основанием для выдачи нового сертификата и дохода с унаследованного. Если у персонажа на момент его смерти не было детей, но у его жены имеется зарегистрированная доношенная беременность, то он может выйти из Страны мертвых собственным сыном и претендовать на владения согласно праву соответствующих государств.

Любая смена владельца участка должна фиксироваться мастером (см. "Земельные владения").

Тип экономики - не реальный, а мерочный (чиповой).

Мерка (аналог "Чип").

Мерка есть бумажный талон с напечатанным на нем изображением объекта, который заменяет этот объект в процессах игровой экономики.

Мерка бывают:

пищевые - хлеб, мясо, рыба...

полезных ископаемых и материалов - железо, дерево, драг. камни...

Карточки.

Карточки бывают на оружие и доспех (ОиД). Они приклеиваются (скотчем) на поверхность ОиД, оружие действительно только с карточкой. Для присвоения трофейного ОиД необходимо забрать карточку, приклеенную на нем, оставив реальное ОиД владельцу. На карточке описано, что есть данный предмет (прим. "меч двуручный", "доспех средний"...), и графа цифр от 1 до 5, одна из которых обводится при изготовлении ОиД. Для чего это - см. ниже.

Предметы роскоши.

Помимо обычных товаров существуют т.н. предметы роскоши. К ним можно отнести любые дорогие, экзотические, удивительные вещи. Каждый предмет роскоши, в зависимости от своей ценности, имеет на своем сертификате определенное число "купонов", единиц роскоши. При сдаче обеспечения эти купоны могут отрываться - "амортизация предмета" - и сдаваться в качестве обеспечения. Единицами роскоши можно в любом объеме заменять спиртные напитки и до двух единиц продуктов. Одежду заменять предметами роскоши нельзя.

Сбор обеспечения.

Происходит в последние два часа цикла. Сдавать обеспечение игроки могут мастеру любого города, но только один раз. После сдачи обеспечения мастером производится проверка, выжил ли игрок.

Каждая продовольственная мерка имеет некоторую пищевую ценность, которая обозначена на мерке. Кроме того, имеется "алкогольная" ценность спиртных напитков. При сдаче обеспечения мастер суммирует пищевые ценности продуктов, цифры алкогольных напитков, одежды и предметов роскоши, если игрок сдает что-либо из них всех, а затем бросает d20.

На кубике требуется выкинуть **менее** сданной суммы, куда включаются не только еда, но и одежда, спиртные напитки и предметы роскоши.

Максимальное число пищевых единиц, которое можно съесть без вреда =14. Съеденное сверх этого дает -2 на каждую потребленную единицу сверх 14.

Употребление спиртного на 1 чип более 3 - имитация опьянения в течение часа; на 2 и более чипов свыше 3 - пьяница он, пьяница...

Предметов роскоши можно сдавать сколько угодно, они могут заменить спиртное, еду, но не одежду. Тем не менее, при сдаче менее 5 единиц еды, роскошь и спиртное действовать перестает, считаются только еда, спирт и одежда. (дистрофия, общее истощение организма).

Полное отсутствие костюма снижает порог выживаемости на 5 пунктов, кроме того, у персонажа есть шанс 50% заболеть чесоткой. Смена костюма в данном цикле в зависимости от ткани, из которой сшит костюм: Одежда из холста не дает пунктов, но предотвращает заражение чесоткой.

из сукна - 1 пункт

из роскошной ткани - 1 пункт+купоны.

(только в том цикле, когда сменил!!!).

Любая болезнь в текущем цикле снижает порог выживаемости на 1 пункт, кроме особо оговоренных случаев.

При нерациональном, недостаточном и однообразном питании могут возникнуть некоторые болезни.

Если игрок не сдал ни одной мерки еды, то его постигает быстрая смерть.

Пищевая ценность продуктов и спиртного.

хлеб - 1

мясо любое - 3

овощи кроме огурцов - 2

огурцы - 1

орехи - 3

ягоды - 2

фрукты, кроме арбузов и дынь - 2

арбузы, дыни, огурцы - 1

рыба - 3

грибы - 3

молоко - 3

коренья и пряности - 2

злаковые - 1

мед - 3

вино (кроме арканарского) - 2

пиво и арканарское вино - 1

ром - 3

сивуха типа того, что изготовил о. Кабани -3, бо сивушных масел много.

На игре могут возникнуть другие продукты, ценность которых согласовывается с мастерами между собой.

Пример 1: в некотором цикле на званых обедах и прочих приемах пищи знаменитый дон Сэра потребил 2 меры мяса, 2 меры овощей, 1 огурец, и 1 меру рыбы. Кроме того, он выпил меру эсторского рома. Итого:

$$2 \times 3 + 2 \times 2 + 1 \times 1 + 1 \times 3 = 14$$

$$14 + 1 \times 3 = 17$$

Кроме того, дон Сэра носил все это время шелковый костюм (1-за костюм+столько "купонов", сколько решится потратить хозяин, например, 1), а еще приобрел шикарные золотые пряжки себе на штаны (напр.3 купона): $1+2+3=6$; $17+5=22$. Кубик можно не кидать, т.к. дон Сэра имел вполне высокий уровень жизни ($22 > 20$).

Пример 2: в некотором цикле девица из борделя съела 1 меру мяса, 1 меру рыбы, 2 меры фруктов и выпила одну меру ируканского вина. Больше она не ела (фигуру бережет) $1 \times 3 + 1 \times 3 + 2 \times 2 + 2 = 12$. В этом цикле она носила богатое, хотя и безвкусное шелковое платье ($1+1=2$), а также массу золотых побрякушек, подаренных богатеньким постоянным клиентом и утаенных от мадамы (например, 5). $12+2+5=19$. Итого на кубике надо выкинуть 19 и меньше.

Монета на игре.

На игре существует два вида монеты: золотой и серебряная монета. По стоимости, в одном золотом -- 20 серебряных монет.

Монету может чеканить любой кузнец-ювелир, умеющий это делать, независимо от наличия у него королевской лицензии. При отсутствии такой лицензии - последствия за свой счет. Выдача "отчеканенной" монеты происходит как выдача сертификата на любое изделие - игрок сдает мерки материала и рабочего времени и получает монеты.

Возможна также переплавка золотых и серебряных изделий в золотые или серебряные слитки из расчета - 1 единица рабочего времени за 1 мерку. Число получившихся при этом мерок равно числу мерок металла, из которого вещь была изготовлена.

Поиск полезных ископаемых.

Запасы полезных ископаемых в окрестностях того или иного города сообщаются мастеру этого города перед игрой мастером по экономике.

Информация о поиске ископаемых на начало игры известна рудознателям.

После обнаружения месторождения рудознатец должен подойти к мастеру того города, где находится месторождение, и мастер сообщает ему, в чьем владении находится участок.

Для разработки рудника необходимо, чтобы участок был заселен одной единицей абстрактных жителей.

При разработке месторождения земля выбывает из сельскохозяйственного оборота, поэтому все имевшиеся на ней ранее поля, пастбища, виноградники и прочее дохода более не приносят.

Производство.

Для изготовления некоторых изделий - ювелирные, монета, аркебузы и пр. требуется знание по игре, как это делается, без которого расход рабочего времени увеличивается в 5 раз (сидит и монеты вручную гравировать), а вероятность успешной работы вещи падает до 50% (аркебуз и взорваться может, а монетки оказаться вполне фальшивыми, хотя это

уже дело королевских лицензированных чеканщиков). Кроме того, для изготовления некоторых вещей требуется особое оборудование, которое РВ не дает. Информацией о затратах материалов и РВ на изготовление изделий владеют соответствующие ремесленники.

Старение оружия и доспехов.

На игре введена система старения оружия и доспехов. Срок службы оружия (доспеха) составляет 1-3 цикла (в зависимости от его качества изготовления по жизни). Три цикла может прослужить только особенно качественно изготовленное оружие или доспех.

Номер цикла, по истечении которого оружие (или доспех) перестают быть пригодными для использования, проставляется на оружейной карточке, которая прикрепляется к оружию или доспеху. Если игрок до конца цикла не отремонтировал свое оружие или доспех, то оружейная карточка с него снимается, оно перестает быть пригодным для использования.

В начале игры все оружие и доспехи, прошедшие проверку на безопасность, считается боееспособным, причем изнашивается оно в 1 или 2 цикле.

Оружие, которое не прошло проверку на безопасность, до конца игры хранится в мастерском лагере.

Профессии.

Запись о профессиях производится в паспорте игрока. Профессии не имеют уровней. Мастерство регламентируется Рабочим Временем профессионала и приобретенными игровыми знаниями о технологии изготовления тех или иных вещей ("ноу-хау").

Профессии, связанные с расходом рабочего времени: кузнец-оружейник, портной-кожевенник-ковродел, плотник.

Профессии, не связанные с расходом РВ: архитектор, навигатор, воин/матрос, лекарь, всякие ученые, рудознатцы и пр.

Рабочее время и оборудование рабочего места.

Рабочее Время (РВ) - есть своего рода "несколько чипов времени", которые имеет для своего труда каждый профессионал.

РВ прописывается в паспорте игрока в специальной таблице. Колонки таблицы есть единицы рабочего времени (пронумерованы), строки - экономические циклы. В зависимости от уровня своего мастерства и личных свершений ремесленник в начале каждого цикла получает от мастера определенное количество рабочего времени, которые он может по частям израсходовать в текущем цикле. Накапливать рабочее время нельзя! Для каждой из профессий мерки рабочего времени разные. Мерки рабочего времени принадлежат данному конкретному игроку и не переходят к другим, т.е. не грабятся, не продаются, не дарятся и т.п.

В начале каждого цикла (в течении часа) происходит выдача мастером-посредником (МП) игрокам их РВ на начинающийся цикл. Выдача идет следующим образом - мастер вычеркивает игроку лишнее РВ в строке, соответствующей данному экономическому циклу. Так, если у игрока 24 ед. РВ, то МП вычеркивает колонки 25-60. Начисление РВ происходит так: у каждого имеется начальное РВ. Если игрок не желает отыгрывать экономику, то его РВ так как на этом и закончится. Если у него есть имитация его орудий труда, то ему к начальному РВ прибавляется РВ за опыт за каждый прожитый цикл. К тому же прибавляется РВ от достижений науки, при наличии материально изготовленного макета достижений (см. ниже). Таким образом, выдается РВ.

Ученичество.

Ученика может взять себе каждый профессионал. Это будет стоить ему половины его полного РВ в этот цикл (без РВ усовершенствований-агрегатов). Кроме того, ученик с учителем должны за время учебы (4 часа) произвести реальный предмет-композицию, который бы удовлетворил мастера. Если этот предмет сделан качественно, то мастер вправе засвидетельствовать его (без затрат РВ и чипов) как игровой для учителя или ученика по их выбору. Ученик после учебы получает 10 ед. РВ в этом цикле и стандарт (для его родины) на следующий день... Обучать он может только в случае, когда целый цикл проведет полноправным работником.

Описание профессий.

Кузнец (он же оружейник) умеет: изготавливать оружие, доспехи из металла или имеющие металлические составляющие, любые другие изделия из железа, а также и ювелирные изделия (при наличии соответствующих умений). Для изготовления определенной вещи кузнец должен затратить рабочее время и материалы, которые он отдает мастеру в обмен на оружейную или доспешную карточку (в которой проставляется срок износа оружия или доспеха) или сертификат на что-то выдающееся, например кандалы. Если персонаж желает изготовить что-то особенное, в сертификате на вещь указывается ее название и затраты материалов ("кандалы - 4 мерки железа", "кольцо - 3 мерки золота и 1 рубин"). Для ювелирных и нестандартных изделий очень желателен макет изготовленной вещи. При изготовлении особо качественного макета затраты рабочего времени могут быть несколько снижены (на усмотрение конкретного мастера).

Портной (он же ковродел/кружевница и пр.) может шить одежду из ткани, а также ткать ковры (если умеет) или плести кружева (тоже, если умеет). Для изготовления любой вещи должен затратить материал и рабочее время, которые он отдает мастеру и получает либо полоску ткани, которая нашивается на одежду и служит имитацией костюма, либо сертификат на что-то выдающееся. При изготовлении нестандартных вещей также желателен макет изделия. При изготовлении особо качественного макета затраты рабочего времени могут быть несколько снижены (на усмотрение конкретного мастера).

Плотник может при наличии соответствующих знаний строить деревянные постройки, дома, корабли, может и повозку или паланкин разной степени эстетности сделать... То же самое можно сказать о ремонте деревянных строений и изделий.

Профессии, не связанные с затратами РВ (специумения): обучение происходит путем передачи игровых знаний, если процесс обучения не оговорен особо.

Архитектор необходим для постройки каменных строений. Для имитации своей деятельности должен изобразить предполагаемую постройку и предъявить ее мастеру и заказчику.

Лекарь способен лечить болезни и раны (в меру своих скромных способностей). Подробнее смотри правила по медицине.

Рудознавец может пытаться искать железо, серебро и прочие ценные субстанции в поместьях. Вероятность найти нечто для него выше, чем для простого смертного, кроме того, существуют некоторые профессиональные приемы.

Воин он воин и есть, и о том, что он может, особо рассуждать и не приходится.

Навигатор способен осмысленно водить корабли по морю.

Блок: Животные, охота



Зверятник.

Помимо стандартных зверей (волк, медведь, кабан и заяц) существуют местные монстры типа Голого Вепря “Ы”, Птицы Сиу, Пэха, белой змеи Ку, морского спрута Цога, о которых говорят странное.

Блок: Наука

**Алхимия и химия.**

Алхимия - символная. Символы действий (порошок, сгущение, ночной цикл...) изменяют символы компонентов (металлы, соли...) и приводят к новому символу-результату. Любые действия над веществами на ниве химии приводят к результату!!! На практике за компоненты, если соответствующих чипов в игре нет, платится мастеру, он же выдает результат (вещество, взрыв, X-лучи). Алхимия имеет философское обоснование. Подробности, желающие алхимики, могут узнать у мастеров перед игрой.

2.0.0.3