

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

Название игры: Венеция

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Морские и речные правила](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Ролевая игра

Цель игры - достижение каждым игроком максимального удовлетворения от наиболее правдоподобно отыгранной им и другими игроками своих ролей.

Момент начала игры - 1498 год (канун 2 итальянской войны). Время начала ренессанса, изменения сознания человека. Время интриг, стилетов и ядов, брачной дипломатии. Время, в которое появилась фраза: “Человек - мера всех вещей”.

(Для удобства играющих момент происхождения некоторых событий незначительно подкорректирован).

Введение.

Конец XV века. Расстояния между городами Европы велики, дороги плохие, сообщение замедленно, путники идут много дней, прежде чем доберутся до пункта назначения. На этом фоне в Италии на остатках Римской империи еще имеются остатки имперских дорог и старые римские города, расстояние между которыми невелико (всего 15-20 км.) По сравнению с городами Европы, итальянские города очень большие (Париж - 20 тыс. чел., Флоренция 100-130 тыс. чел.). Новые города не образуются, развиваются старые.

Почти подошло к концу время пандемий (глобальные эпидемии чумы, опустошавшие Европу почти двести лет.) Продолжительность жизни не более 27- 35 лет. Брачный возраст- 12 лет для девочек, 14 лет для мальчиков. Человек в 45 лет считался уже старцем, а 60 лет было все равно, что сейчас 120.

Из открытой семь лет назад Америки в Европу завезли табак, кофе и сифилис (!). В Неаполе в 1495 году началась эпидемия, перекинувшаяся на Европу.

Международная обстановка, на момент 1 и 2 Итальянских войн

Недавно Франция победила в Столетней войне. Англия прекратила территориальные притязания, сохранив на французской земле лишь порт Кале. Французская корона подчинила себе своих строптивых герцогов, достигнув размеров современных границ, и продолжала вести захватнические войны, претендуя на земли северо-итальянских городов.

В 1494 Карл VIII руководствуясь династическими притязаниями начал первую Итальянскую войну, главной целью которой был захват и раздел между Францией и Испанией огромного Неаполитанского королевства, занимающего юг Италии. Против Неаполя в союзе с Францией выступили Венеция, Милан и папа римский. Через год Неаполь пал, но война была проиграна из-за предательства Милана владевшего Генуей. Морские связи между Францией и Неаполем были разрушены. Французскому королю с боями пришлось уходить домой.

В 1498 году Карл VII неожиданно умер, и престол занял представитель другой ветви Валуа Людовик XII. Он был внуком последнего миланского герцога из дома Висконти, умершего во время флорентийской компании почти десять лет назад. Это и послужило поводом для начала второй итальянской войны. Французский король предъявил претензии к нынешнему миланскому герцогу, Людовигу Моро, потребовав вернуть владения его деда. И в 1499 году войска французов осадили Милан.

Невидимым союзником французов была Венеция, фактически воевать против Милана она не могла, но могла предоставить огромные денежные ресурсы. Милан понимал, что это не пойдет ему на пользу и для того, что бы отвлечь Венецию в очередной раз натравил на нее Турцию. Она объявила войну Венеции одновременно с началом осады Милана.

Напряженные отношения между Венецианской республикой и Османской империей объяснялось тем, турки перекрывали торговые пути, идущие с Востока, а границы обеих держав продолжали расширяться, поглощая мелкие соседние государства. Османская Империя и Венецианская республика уже имели общие границы.

Недавно объединенная Испания (получившая в 1492 Американские колонии) сама была заинтересована в разделе Неаполитанского королевства. Тем более что ей уже принадлежали Сардиния и Сицилия.

Папа Римский же (игравший немаловажную роль) был так же заинтересован в падении Неаполя, причем ему было выгодно победа именно Испании. На Испанию легче было давить, так как она признала власть только что созданной инквизиции (власть духовная выше власти светской). И еще, неаполитанское королевство имело ОБЩУЮ ГРАНИЦУ с огромным Папским государством. А Папа надеялся еще более расширить его за счет территорий Неаполя.

Структура города.

Всякий город - фактически увеличенная крепость, 2-3 кольца стен, деление на верхний и нижний город (как правило), дома окружены сплошной стеной, вся жизнь внутри стен

домов, у феодалов дома обязательно(!) имели высокую башню, чем выше башня, тем выше престиж человека. В каждом подобном доме с башней, как правило, был личный колодец, улицы лишь для того, чтобы пройти по ним быстро, не останавливаясь; они извилистые, специально запутанные, часто заканчивающиеся тупиками, очень узкие (шириной не более боевого копья), на них выплескиваются нечистоты, тротуары отсутствуют, второй этаж нависает над первым, закрывая небо, улицы не проветриваются и не просыхают от грязи и помоев, по ним бродят свиньи, зарываясь в толстый слой лошадиного и коровьего навоза оставленного городским стадом. От этого происходили многочисленные эпидемии. Во всяком городе с республиканским строем есть ратуша, служащая одновременно и арсеналом. Площадь перед ней или собором служила для сбора городского совета.

Власть.

Города-республики не подчинялись единоличной власти. Даже после установления режима тирании (Лоренцо Великолепный во Флоренции) тираны не имели внешних атрибутов власти, их власть была экономического характера. Тиран обычный городской - патриций, владеющий большим денежным капиталом, ростовщик и землевладелец или же крупный купец-оптовик, имеющий свое регулярное ополчение и большие денежные ресурсы.

Город, имевший свое ополчение, вел многочисленные войны с феодалами, живущими в его окрестностях. Победенные были вынуждены приносить присягу на верность городской республике. После чего, у феодала конфисковывалось 3/4 его земли, и он переселялся в город, становясь горожанином.

Городской совет.

Управление городом осуществлял ГОРОДСКОЙ СОВЕТ. В городской совет входили представители почти всех сословий. Для того чтобы быть избранным, в городской совет надо было быть горожанином. То есть иметь определенную долю собственности в этом городе (см. ниже). Решение общего городского совета нуждалось в одобрении Совета Синьории, состоящей из патрициев (как правило). Вхождение или не вхождение в Совет Синьории определялось имущественным цензом (определенный размер денежного состояния).

Общегородской Совет возглавлял ПОДЕСТА. Подеста обязательно должен был быть жителем другого города и иметь рыцарское звание. Он приглашался сроком на один год, а в случае недовольства его правлением заменялся другим. Вместе с подестой приходила его охрана, нотариусы и судьи.

В Венеции и Генуе Совет Синьории возглавлял ДОЖ (титул пожизненен). В городах с режимом тирании (типа Флоренции и Милана) так же существовал Общегородской Совет, но его решения не имели полной силы. Решения могли блокироваться городским тираном на правах ВЕТО, или же приниматься как просто рекомендация, не обязательная к выполнению.

Состав городского населения.

Городское население (бюргерство) делилось на два типа: патриции и ремесленников. Но не всякий житель города мог быть бюргером. Чтобы стать полноправным горожанином, нужно было первоначально при переселении в город или по праву рождения в нем владеть земельным наделом, а в некоторых городах, хотя бы частью дома, определенной стоимости. И, наконец, уплатить специальную пошлину.

Патрициат - купцы (разные по величине) объединенные гильдиями, а также крупные

землевладельцы составляют городской совет, осуществляющий власть над городом, имеют дипломатическую власть, устанавливают размеры городской пошлины, выносят решение о мире и войне. В городской совет входили также представители от ремесленных цехов (мастера).

Круг патрициев был открыт для людей даже низкого происхождения и мог пополняться за счет разбогатевших представителей низшего сословия.

Патриции в своем быту и поведении имитировали рыцарство, они создавали обширные родовые кланы (линьяжи), заводили свои гербы, роскошно одевались, носили шпоры, сражались верхом, посещали турниры. Но, в отличие от рыцарства, занятие торговлей и ростовщичеством не считалось позорным. И, вообще, именно в Северной Италии, как нигде, был распространен обычай продажи титулов (особенно среди духовенства). За убийство члена линьяжа, вина возлагалась на весь линьяж убийцы, что влекло за собой кровную месть.

Примечание по игре 1. В Италии живут итальянцы и огромного засилья всяких там чехов, англичан и чухонцев не было. Поэтому в игру будет допущен инородный персонаж только в том случае, если легенда его чрезвычайно дивна и удивительна.

Примечание по игре 2. Европейские женщины в то время ходили в юбках, так пусть же на игре они ходят в них, а не в джинсах и шортах.

Примечание по игре 3. Хочется потрепаться за жизнь - выйди за игровую территорию и там отсвечивай. Хожение в гражданке по полигону без веских на то причин будет всячески преследоваться, ибо таковые видения сильно мешают действующим игрокам.

Команды, предлагаемые для моделирования

ВЕНЕЦИЯ.

Республика. Городской Совет возглавляет выбираемый дож. Титул ДОЖ пожизненен. Территория: окрестности Венеции, побережье Далмации (ныне Югославия) до османской Албании, острова Кандия (Крит) и Кипр. Крупный торговый и промышленный центр, развито шелкоделие, суконное, стекольное и бисерное производство, кораблестроение. Республика имеет огромный торговый и военный флот, который успешно соперничает с флотами Турции, Гenuи, Рагузы и Анконы.

МИЛАН.

Режим единовластного правления. Герцогство рода Висконти. После прекращения мужской линии рода правление принял Людовико Моро. Милан вел постоянные войны со значительно ослабшей Генуей, и в 1488 окончательно подчинил ее себе, сохранив, однако внешние атрибуты Генуэзской республики - теперь любое решение генуэзского дожа должно было быть одобрено миланским герцогом. В городе хорошо развита промышленность, особенно сукноткачество и оружейное дело.

ГЕНУЯ.

Политическое устройство почти копирует Венецию. Город живет за счет процентов с торговли и ростовщичества. В прошлом достойный конкурент Венеции, теперь после многочисленных войн почти ничего из себя не представляет.

ФЛОРЕНЦИЯ.

Сохранены внешние атрибуты республики, но фактически Флоренция- герцогство, хотя флорентийский правитель Лоренцо Медичи (еще жив) не обладает внешними атрибутами власти, брат его Джулиано уже скончался. Савонарола тоже жив, но еще не правит. Внутри Флоренции боролись между собой две мощные группировки: семейство Медичи,

не являющиеся флорентийцами, но, вместе с тем обладающие огромными денежными ресурсами и армией, прослойка патрициата, не заинтересованная в расширении влияния Медичи и в установлении тирании. За Медичи стояли Венеция, Милан и Франция, а за Флорентийским патрициатом - Неаполь и Рим. Флоренция - город менял и банкиров, которые держат в ежовых рукавицах многие европейские города и государства, в частности Лондон.

НЕАПОЛЬ.

Королевство, основанное норманнами (весь юг Италии и Сицилия). Неаполитанскую корону после смерти короля унаследовал его брат и его дочь, воспитывавшаяся в это время во Франции, при дворе Анны Бретонской (вдова Карла VIII), стала потенциальной наследницей короны.

БОЛОНЬЯ.

Город, издавна прославленный своим университетом.

РАГУЗА (ДУБРОВНИК).

Республика, номинально признающая власть Венеции и платящая ей налог. Фактически является ее торговым конкурентом, но в случае военного противостояния будет поглощена Османской империей. Основное население города - православные славяне, из-за чего происходят религиозные трения с соседями.

ТУРЦИЯ.

Султан Баязид II вел многочисленные войны, расширяя территорию Османской Империи по всем направлениям. Со времен падения Константинополя турки заняли Болгарию, Албанию, Валахию, Молдавию, Крым, внутреннюю Далмацию (Югославию). Его интересы сталкивались с интересами Венецианской и Генуэзской республик, так как османы перекрывали республикам торговые пути, ведущие с Востока. Венецианско-турецкая война была начата одновременно с нападением Франции на Милан, для того чтобы отвлечь Венецию. На игре моделируется порт Валлоной, в которой стоит крупная военная эскадра.

ФРАНЦУЗСКОЕ ВОЙСКО.

Под руководством Людовика XII (Карла VIII уже отравили) стоит на границах миланского герцогства с недвусмысленными намерениями. Боеспособное войско с хорошим вооружением и артиллерией.

ШВЕЙЦАРСКИЕ НАЕМНИКИ.

Самая мощная и самая продажная боевая сила в Европе. При звуках денег теряет волю.

Классы и рейтинг.

Главным критерием существования игрока является его рейтинг. Рейтинг выражается в некоторой конкретной на данный момент цифре, которая изменяется в ту или иную сторону под действием спецификаторов. Начальный рейтинг выдается исходя из легенды и степени прикинутости персонажа, в дальнейшем игрок сам себе лучший друг. Игровое общество расслоено по классовому признаку на 5 классов, являющие собой отрезки спектра рейтинга. Игрок переходит из класса в класс в случае попадания его рейтинга в определенный отрезок спектра. В этом случае ему будет предоставлены или отняты игровыми методами источники дохода, дающие право принадлежать определенному

классу.

Класс	Кто там есть	Что сдают	Разрешенное оружие
отверженные	нищие, беглые, ученики и подмастерья	50 мер хлеба	кинжал, копье, кистень, цеп, топор, дубина, лук
существующие	ремесленники, мелкие купцы, наемники, разбойники	50 мер хлеба 50 мер мяса	кинжал, копье, пика, меч любой, топор, секира, дротик, арбалет, лук, аркебуза
живущие (1-3 источника дохода)	крупные купцы, мелкие и средние феодалы, профессура, средний командный состав армии и флота	50 мер хлеба 50 мер мяса 50 мер вина	для военных: кинжал, мечи все, копья все, палицы, топоры; для штатских: кинжал, меч одноручный, копье, топор, арбалет, аркебуза
процветающие (более 3 источников дохода)	дож, глава магистрата, крупный феодал, генерал, адмирал	50 мер хлеба 50 мер мяса, 50 мер вина, 5 мер пряностей или чая или кофе	как у третьей группы
Люди как Боги	кто дошел сам	ничего	все, что угодно

Премияльные или штрафные очки, меняющие рейтинг даются в зависимости от реальных событий игры.

Плюсы - красивый и правдивый отыгрыш роли, адекватная реакция на абстрактных персонажей, отыгрываемых мастером, реальные достижения в игре (приобретения источников дохода, званий и т. д.), приобретение произведений искусства. Сдача более высокого обеспечения автоматически не влечет улучшения дел.

Минусы - несоответствие образу и легенде, несдача неосновного продукта-обеспечения, несдача обеспечения одеждой, хождение вне лагеря без прикида, злостное использование достижений цивилизации XX века, потеря игровых источников дохода и других истинных ценностей.

Игровая одежда.

Об игровой одежде можно говорить с двух колоколен. Во-первых, это реальный прикид. О нем говорить нет смысла, ясно, что ходить по игре нужно только в прикиде, и чем лучше он, тем благожелательнее к игроку игра. (Увижу рыцаря в кроссовках - убью. Медведь)

Во-вторых, на игре планируется ношение абстрактной игровой одежды и труд портных. Таковая одежда имитируется куском тесьмы характерного вида (каждый игровой период - своя), нашитом на рукав. Игрок 1 уровня может ходить всю игру в одной одежде, 2 уровня - 2 года, 3 - может и 2 года, но получит штрафные санкции за шастанье в рванине. Игрок 4 уровня каждый год обязан менять костюм, а лучше несколько раз.

Работа портного заключается в обшивании этого конкретного куска тесьмы всяким там бисером, кистями, кружевами и феньками, для чего портной получает эти куски от

мастера заранее. Однако мерки сукна для пошива он добывает сам (можно из материала заказчика).

Опера.

Опера есть место культурного отдыха народных масс. Актеры играют и поют, зрители платят деньги и наслаждаются. Менестрели могут, официально заработать себе, на поесть и выпить.

Университет.

Университет является учебно-просветительским учреждением, в котором можно обучиться как абстрактным духовным наукам, так и весьма экономически полезным уложениям.

Объект, сдавший вступительные экзамены и своевременно вносящий плату за обучение, считается студентом университета. Прослушавши курс лекций в течении 4 часов (1 ступень) может получить статус бакалавра при сдаче определенного экзамена; в случае прослушивания еще 4 часов лекций (2 ступень) дополнительно и написания дипломного трактата по своей специальности бакалавр получает степень магистра и чин доцента (возможность преподавать). На этих ступенях изучается великолепная семерка средневековых наук. После их прослушивания можно грамотно изучать науки высшей сферы - алхимию (тут же и рудознательство), медицину и астрологию (на первых двух ступенях их азы можно проходить факультативно). В случае защиты грамотной диссертации магистр может стать доктором и получить чин Профессора (может открыть собственное заведение). Доктор - корифей своей науки, он может отыскать нечто даже там, где и подавно ничего не было.

(С) Текст - Клуб Вейр / Москва, 1995

(С) Дизайн Макета - Никодим и Дарья, 1995

(С) Корки и Прибамбасы - Luca Cortinelli, 1498

Игра состоится 7-10 сентября на Торбеевском озере

Игровой взнос 5 баксов.

Звоните нам по телефонам

588-55-17 - Никодим (строго вечером с 21.00 до 22.30)

515-34-05 - Илья, Ирина

Версия правил 3.1 от 19.07.95 г.

Блок: Сопутствующие материалы



Приложение.

Для пущей правдоподобности на игре поощряется говорить на итальянском языке, для чего ниже приводится транскрипция и кратенький словарь выражений, наиболее необходимых на игре. Данный словарь составлен по современному итальянскому, возможно, что он будет заменен на словарь флорентийского диалекта того времени.

A - А во всех позициях
B - Б во всех позициях
C - Ч перед e,i
- **К** 1) c+h перед e,i 2) перед a,o,u 3) перед согласными
Cc - Чч перед e,i
- **Кк** перед a,o,u
D - Д во всех позициях
E - Э во всех позициях
F - Ф во всех позициях
G - Дж перед e,i
- **Г** 1) g+h перед e,i 2) перед a,o,u 3) перед согласными
Gg -Дж перед e,i
- **Гг** перед a,o,u
H - не произносится
I - не произносится в группах ia,io,iu и после c,g
- **И** во всех остальных случаях
L - Л во всех позициях
M - М во всех позициях
N - Н во всех позициях
O - О во всех позициях
P - П во всех позициях
Q - К употребляется только в сочетаниях ua,ut,uo,ui, где u безударно
R - Р во всех позициях
S - З перед звонкими согласными и гласными
- **С** во всех остальных случаях
T - Т во всех позициях
U - У во всех позициях
V - В во всех позициях
Z - Дз в начале слова и после n
- **Ц** 1) после согласных, 2) в окончании -zione
Zz - Дз или **Цц**

Словарик.

Signore[ri] - Сеньер[ы] (обращение к мужчине[нам])
Signora[re] - Сеньера[ы] (обращение к женщине[нам])
Signorina[ne] - Сеньерина[ны] (обращение к девушке[кам])
Io non parto l'italiano - я не говорю по итальянски
Buongiorno - Доброе утро, день
Buonasera - Добрый вечер
Ciao, Salve - Привет
Benvenuti - Добро пожаловать
Benarrivati - С приездом
Arrivederci - До свидания
Ci vedamo - До встречи
A domani - До завтра
Buonanotte - Спокойной ночи
Addio - Прощайте
Buon viaggio - Счастливого пути
Mi chiamo - Меня зовут...

Sono - Я есть...
Soldato - Солдат
Marinaio - Моряк
Mercante - Купец
Studiante - Студент
Medico - Лекарь
Musicista - Музыкант
Mendicante - Побирушка
Sposato(celibe) - Женат(холост)
Sposata(nubile) - Замужем (не замужем)
Abito in - Я живу в...
In citta - В городе
In campagna - В деревне
Studio all'universita - Я учусь в университете
Vorrei mangiare (bere) - Я хочу есть (пить)
Preferirei... - Я предпочитаю...
Succo - Сок
Una birra - Пиво
Del vino - Вино
Un caffè - Кофе
Un bicchiere di Te - Стакан чаю
Della frutta - Фрукты
Gli spaghetti - Спагетти
Panino al formaggio - Бутерброд с сыром
Panino al salame - Бутерброд с колбасой
Mi fa male qui - У меня болит здесь
S'accomodi - Входите
Prevo, a tavola - Прошу за стол
Si serva - Угощайтесь
Grazie - Спасибо
La ringrazio - Благодарю
Si - Да
Sicuro - Конечно
Sono d'accordo - Согласен
Sono a sua disposizione - Я в Вашем распоряжении
No - Нет
Me dispiace, ma - Мне очень жаль
Non è vero - Это неверно
Eh, no - Нет уж
Non saperei - Не знаю
Scuse - Извините
Benone! - Отлично!
Bravo, bene! - Здорово!
Aiuto! - На помощь!
Viva! - Да здравствует!
0 - zero, **1** - uno, **2** - due, **3** - tre, **4** - quattro, **5** - cinque,
6 - sei, **7** - sette, **8** - otto, **9** - nove, **10** - dieci,
20 - venti, **30** - trenta, **40** - quaranta, **50** - cinquanta,
60 - sessanta, **70** - settanta, **80** - ottanta, **90** - novanta,
100 - cento, **200-900** - ***cento, **1000** - mille, **2000-9000** - ***mila

Questo - Это (конкретизация вещи)
Moneta - Монета
Oro (D`oro) - Золото(й)
Argento (D`Argento) - Серебро(яный)
(Di) Ferro - Железо(ный)
Polvere da sparo - Порох
Diamante - Алмаз
Smeraldo - Изумруд
Gioielli - Драгоценности
Pane - Хлеб
Carne - Мясо
Spezie - Пряности
Panno - Сукно
Misura - Мерка
Possedimenti - Владения (земельные)
Miniera - Рудник
Fabbrica - Фабрика
Vendere - Продать
Comprare - Купить
Spada - Меч (неоднозначно!)
Arma - Оружие
Elmo - Шлем
Scudo - Щит
Commandante - Командир
Nave - Корабль
Fortezza - Крепость
Firmare la Pace - Заключить Мир
Dichiarare Querra - Объявить Войну
Noi non vogliamo la querra - Мы не хотим войны
Battaglia - Сражение
Il tempo e denaro - Время-деньги
Ogni promesso e debito - Долг платежом красен
Lupus in fabula - Легок на помине
Meglio tardi che mai - Лучше поздно, чем никогда
Chi tace acconsente - Молчание-знак согласия
Non c`e fumo senza fuoco - Нет дыма без огня
Tentar non nuoce - Попытка не пытка

Блок: Боевка



Боевые правила.

Оружие.

В игре допускается следующее оружие: Тайные ножи, Кинжалы, Мечи разные, Сабли, Ятаганы, Топоры разные, Копья разные, Кистени, Дротики, Стрелковое оружие тетивное и моделируемое огнестрельное.

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.

EXERSISE: Вася Маньякович затребовал у Совета Игры роль славного и крутого рыцаря, сеньора Гаррибальди, при этом не только не имея соответствующего прикида (зеленый хайратник не в счет), но и потрясая при этом полуторником из клюшки квадратного сечения, кистенем и арбалетом из линеек. Естественно, что рыцарскую роль ему не дадут, а предложат либо стать наемником (с клюшкой), либо разбойником (с кистенем, да на большой дороге), либо стражником или егерем (с арбалетом, если тот удовлетворяет требованиям). С игры Василия никто не выгонит, но хорошей роли при плохой экипировке он никогда не получит.

- **Тайный нож** - орудие интриги, не действует на воина в доспехе при наличии брамины, либо на ездовом животном, либо ездовому животному в движении;
- **Кинжал, дага, бракемарт, сандедея** - рекомендуемая длина клинка не более локтя владельца;
- **Меч, шпага, сабля, ятаган** - в большинстве своем одноручное оружие, рекомендуемая длина клинка - не более руки владельца плюс ладонь;
- **Меч двуручный** - оружие умелого воина, длина клинка ограничена только мастерством владельца, рукоять - не менее 4 хватов, снимает 2 хита;
- **Топор (двуручный и одноручный)** - длина древка не более пояса владельца, высота режущей части - не более 3 хватов;
- **Секира** - длина древка не менее чем до пояса владельца (при длине более роста владельца считается алебардой, совной, протазаном, годенаком, гвизармой, косарем), высота режущей части не менее 3 хватов, возможны разные европейские варианты с колющими частями, разными загогулинами, лезвием - "бабочкой" ... -
- **Дротик, корсека, ранкона** - метательное оружие, длина не менее 70 см., и не более 1.5 м.
- **Копье** - одноручное оружие, длина древка не более чем по плечи владельца;
- **Пика** - двуручное оружие (для конного рыцаря - одноручное) с длиной древка не менее роста владельца;
- **Кистень, боевой бич** - длина рукояти не более 70 см., длина гибкой части не более 30 см. В случае длины рукояти более чем по грудь владельца имеет право на существование под именем цеп;
- **Дубина, палица, молот, пернач, шестопер, брус** - общая длина не более 1 м.;
- **Лук** - длина с поставленной тетивой не менее 0.7 м., натяжение - до 10 кг., кольцевая тетива не приветствуется, снимает 2 хита;
- **Арбалет** - длина ложа не менее чем 70 см., натяжение - не более 10 кг., кольцевая тетива не приветствуется, поощряется присутствие механизмов натяжения, снимает 4

хита;

- **Аркебуза, кулеврина** - общая длина не менее 1 м. (ствола - не менее 0.5 м.), бывает 2 видов.

- **1.** Полуреальное оружие военно-исторических клубов. Заряд - петарда типа "Корсар", стреляет чем-то вроде куска сырого картофеля. Снимает 4 хита.

- **2.** Пневматические или пружинные имитаторы. Калибр 3-4 см., снимает 2 хита, стреляет серединками киндер-сюрпризов, пинг-понговыми шариками и им подобными снарядами;

- **Фальконет** - вертлюжное орудие, устанавливается на стенах и кораблях, калибр 6-7 см., стреляет полыми пластмассовыми или пенопластовыми шарами, длина ствола не менее 0.7 м., имеет вертлюжную ногу, потребляет 2 заряда пороха, снимает 6 хитов, пробивает обычный щит;

- **Бомбарда** - длина ствола не менее 1 м., калибр не менее 10 см., имеет передвижной колесный лафет либо станок, перевозится двумя лошадьми (при станке - на телеге), ядро пенопластовое или из мячика, снимает все хиты и пробивает обычные щиты, поедает 3 заряда пороха.

Материалы изготовления клинков стандартные - дерево, пластик. Плоские алюминиевые трубки 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 приспущенного теннисного мяча. 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.

ОРУЖИЕ имеющие исторически достоверный вид, эстетическую привлекательность, хорошую балансировку и прочность снимает на один хит больше стандартного при наличии на это особого мастерского сертификата.

Доспехи

Легкий доспех (+ 1 хит)

- толстая кожаная 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;
- кольчуга не менее чем до половины бедра и не менее чем по локоть;
- кольчуга из гровера или соответствующего материала поясная

Тяжелый доспех (+ 3 хита в присутствии шлема, 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 колена;
- гроверная или соответствующая кольчуга по локоть/ до середины бедра в присутствии наручей/поножей;

Полный доспех (+ 6 хитов в присутствии шлема, в противном случае считается тяжелым)

- выполненные в едином ключе полные латы (бармица, нагрудник, спина, набрюшник, набедренники, поясничное прикрытие, оплечья, закрылки, налокотники, наручи, рукавицы, налядвенники, наколенники, наножники, наголенники, поножи)
- гроверная кольчуга, усиленная зеркалом или пластинами плюс убедительная защита остальной поражаемой зоны;

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

- простые пехотные щиты - не более чем по пояс владельца и шириной - не более ширины плеч + 2 ширины ладони;
- щиты "Павуа" (только) для стрелков. Размер не менее чем по грудь. Защищают также от выстрелов фальконета.

Наручи и поножи

- защищают конечности игрока от порчи, наручем можно парировать удары;
- наручь с рондашем (+ 1 хит);

Толщина кожаных доспехов должна быть реалистично нормальной. Латы, панцыри, 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 и арбалета (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.

EXERSISE: Вася М. имел кожан, на кожане кольчуга, а на ней латы - это не 10 хитов, как он рассчитывал, а 6 за счет лат.

Пробоины доспеха (снятые с него хиты) необходимо починять у оружейных дел мастера.

ДОСПЕХ, сработанный исторически натурально, имеющий эстетически приятный взору вид, держащий без синяков удар незаточки приносит владельцу дополнительно один хит при наличии особого на то сертификата.

Поражаемая зона и хиты.

У каждого игрока имеется три живых хита. В случае потери им одного живого хита он считается легко раненым, не имеет права владеть оружием, обязан имитировать ранение хромотой или иным заметным увечьем. Если в течении 30 минут не прошел курс лечения, считается калекой (если удар нанесен в области бедра или руки выше локтя) или переходит в разряд тяжело раненых (при ранении корпуса).

В случае потери игроком двух живых хитов он считается тяжело раненым. Имеет право на передвижение ползком, стоны и тихие призывы о помощи в течении 10 мин, после чего еще 10 мин неподвижно стонать, после чего умереть, если за это время ему не была

оказана соответствующая медицинское вмешательство.

В случае потери трех живых хитов игрок считается трупом, обязан беспрепятственно отдать все имеющиеся ценности победителю по принципу имитации обыска по жизни:

- отдай то, что в карманах штанов
- на, возьми, победитель...
- а теперь отдай то, что за щеками у тебя
- на...

Если победитель забыл обыскать, скажем, носки; а в них труп носил по жизни деньги или ценности, то найденное отправляется вместе с трупом в преисподнюю.

На Игре введена полная зона поражения за исключением головы, кистей рук, ступней и паховой области. Нанесение **умышленного** удара в запретные зоны оставляет право защищающемуся засчитать нападающему тяжелое ранение.

Кулуарное убийство (в смысле снять все хиты одним движением ножа по горлу) на игре не разрешено.

Одинокое попадание в незащищенную наручем руку или поножью ногу ниже локтя/колена снимает с игрока 1 хит, а данная конечность временно отнимается, но может быть восстановлена не позже чем через 30 мин. соответствующим лечением. Если помощь не была оказана, конечность отнимается, как и в случае повторного попадания до излечения.

Труп остается на месте сражения до окончания онога в таком виде, чтобы было понятно, что он труп (повязка белая на голове).

Воин-"командир" имеет 1 дополнительный хит. Воин-"Герой" имеет 1 дополнительный хит на себя и поднимает боевой дух своей армии, что позволяет ей сражаться с легкой раной.

Блок: Фортификация



Крепость.

Крепостью является сооружение, состоящее из поселения и обнесенной его крепостной стены. Стена должна быть обозначена по всему периметру хотя бы жердями в виде "конверта". Каждая крепость должна иметь участок штурмовой стены не менее 5, м. включая ворота (воротную башню).

Ширина ворот - не менее 1.5 м.

Штурмовая стена и воротная башня должны иметь таковую прочность, чтобы ни осаждающая, ни осаждаемая сторона не могли бы повалить ее своими действиями.

Ров - глубина не менее 0.7 м., ширина не менее 1 м. Должен быть вырыт только перед штурмовой частью. Упавший в ров считается тяжело раненым.

Донжон - высота стен не менее 2.5 м., просвет густоты частокола - не более 15 см. Практически нештурмуем (очевидно, есть исключительные возможности к штурму, но

они не общеизвестны).

Блок: Штурмы, Осады



Ворота крепости выносятся по жизни. Длина тарана - не менее 3 м., обеспечение - не менее 4 человек, диаметр не ограничен.

При штурме ров – заваливается фашинами, мостиками, и т.д

Взятие Донжона происходит только через вход путем его прямого выноса. Осада донжона протяженностью 4 часа приводит к тому, что защитники его умирают от жажды, ежели им какие-либо образом не была передана вода (не менее 1 л. на человека). Для защиты от жажды донжон может иметь колодец глубиной не менее 2 м. и квадратом 50х50.

Штурм крепости без воина уровня не менее "командира" обязан сопровождаться не менее чем получасовой осадой.

Для защиты от супостата гарнизон крепости может применять следующие дополнительные средства:

- висящие у кромок стен и над воротами бревна (имитируется свернутой пенкой) - снимает все хиты;
- гранитные глыбы (мешки с травой и дерном), скидываемые двумя людьми - снимают по 3 хита (скидывание - это когда с прямых рук камень вниз летит, а не игра в снежки. Кинувший камень как снежок на усмотрение мастера либо тяжело ранен (надорвался, бедняга), либо умер);
- расплавленный свинец или масло (полный котелок сосновых шишек), опрокидывается двумя людьми, либо, при подобающей конструкции, одним человеком. Снимает с нападающих по 1 живому хиту. Лечится как ожог;
- любые другие средства, при доказанности их исторического аналога и имеющимся на это сертификате.

Блок: Пожары, поджоги



Поджог здания, имитируется 2 бенгальскими огоньками. Последние должны быть воткнуты в землю около 2 противоположных сторон здания. Полностью здание сгорает при полном сгорании бенгалика. Если его удалось потушить (вылить на каждый не менее 1 л. воды), то степень сгорания устанавливается мастером в зависимости от прогорания бенгалика. Люди, которым удалось выбраться из горящего здания, считаются, получившими ожег.

Блок: Плен



Пленение и ...

Пленение игрока при его несогласии происходит либо с оглушением, либо без оно. Оглушение производится путем захода за спину и несильного удара плашмя по спине ” (считается, что по голове) и фразой: “Оглушен. Если подопытный в легком шлеме его нельзя оглушить легким предметом (кинжал, легкий меч, древко лука и пр.), если - в тяжелом шлеме, то оглушение производится только очень массивным предметом (игровым бревном, к примеру).

Пленение моделируется отстранением подопытного от его оружия (если есть), фиксации обеих рук, и накидыванием на уровне плеч демонстративной веревочной петли - таким образом, он считается связанным. Ноги "вяжутся" дополнительной петлей (или оборотом плечевой петли) на уровне бедра. Связанный не может сам развязаться без посторонней помощи. Женщину или одиночного физически среднего индивида можно пленить не связывая, фиксацией рук и препроводить в надлежащее место.

Тюрьмой без дополнительной охраны может служить крепостное помещение, имеющее обозначенные стены и дверь, закрывающуюся на внешний засов или замок. Из нее без посторонней помощи сбежать нельзя. Веревки можно перерезать, если добылось режущее оружие, а никто не охраняет. Если засова или замка нет, то без охраны выхода пленный может и бежать. Для охраны пленного воина уровня 2 и 3 необходима охрана и тюрьмы с засовом (замком). В противном случае после получаса он распутывает веревки и бежит. Воин "герой" (3 уровень) распутывает любые веревки через 5 минут, а кандалы (веревка с железной меркой и сертификатом) разбивает за 30 мин.

Каждый час пленения необходимо поить пленного водой, иначе он умирает от жажды (по истечении 1 часа теряет хит, по истечении 30 мин еще хит, после чего 10 мин и все). Воин "герой" может сидеть без воды 6 часов.

Блок: пытки



... и пытки.

Пытки бывают разные, но моделируются одинаково - отжимания и подтягивания. (20 и 5 раз за раз соответственно). Если пытаемый не выполнил упражнения, то он обязан ответить на поставленный вопрос (не факт, что правду). Если палачу не понравился ответ, он может и повторить (не менее чем через 3 мин. после предыдущего сеанса). Пытаемый 10 раз подряд получает увечье (по выбору палача может отсохнуть рука или нога, половые органы, ослепнуть, оглохнуть). Пытаемый 20 раз подряд - умирает. Воин "герой" от пыток не страдает.

Блок: Морские и речные правила



Морские правила

На игре допустимы любые плавсредства, которые играющие сумели туда доставить, и морской мастер признал удовлетворяющими правилам техники безопасности.

Гребные суда.

Вероятно, наиболее распространенным судном окажется туристическая разборная байдарка. К этому виду судов применяются следующие требования:

Нагрузка не более указанного в паспорте (приведено ниже, в таблице).

Байдарка должна быть укомплектована надувными емкостями, способными удержать ее на плаву со максимальным количеством людей и 20кг. груза на борту в полностью заполненном водой состоянии.

Для управления судном требуется не менее двух человек, один из которых имеет квалификацию игрового моряка. Управление гребным судном одним человеком допустимо, в случае если ее капитан сдал водному мастеру экзамен на право это делать. Гребное судно грузоподъемностью более 5 человек не имеет права выходить из порта с менее чем двумя моряками на борту.

Парусные суда.

Применение парусных судов поощряется, как соответствующее эпохе. Парусное судно может управляться одним человеком, даже если он имеет игровые ранения, независимо от его размеров. (можно пользоваться помощью "убитых" при реальном маневре с парусами).

Командовать парусным судном имеет право моряк II уровня, сдавший экзамен на управление парусами именно на это судно.

Все парусные суда, не являющиеся чисто надувными (катамараны) должны иметь запас плавучести и остойчивости, позволяющий одному из членов экипажа стоять в полный рост в полностью затопленном водой судне.

Площадь парусности не должна превосходить опубликованных безопасных пределов.

Судовое имущество.

Каждое судно должно быть укомплектовано спасательными жилетами (нагрудниками) в количестве равном максимальному числу человек на борту и водоотливными приспособлениями (черпаками, а если у кого есть помпа, то флаг ему в руки). Спасательные жилеты могут быть кустарного изготовления (см приложение), но должны держать человека на воде.

Судовая документация.

Поскольку байдарки и прочие плавсредства стоят дороже, чем большая часть имущества, объявленного неигровым и неотчуждаемым, но отказаться от использования "потопленных" и захваченных судов практически невозможно, вводятся судовые документы. Они должны храниться на судне в герметичной упаковке и содержать:

1. Имя владельца судна (неигровое)

2. Полную опись всего судового имущества, и всего, что может быть с судна снято. (для байдарок Таймень рекомендуется указывать количество шплинтов) В эту опись не входит бортовое вооружение, являющееся чисто игровым имуществом.

Каждый капитан, вступая в командование судном, принимает у своего предшественника судно по этой описи и расписывается в данном документе, указывая отсутствующие предметы судового имущества. Сдающий судно капитан также расписывается. Капитан судна несет имущественную ответственность перед владельцем за каждый предмет судового имущества.

Мастера, обнаружив судно, в документах которого нет подписи последнего, сдавшего его

капитана обязаны проверить наличие судового имущества и в случае отсутствия чего-либо вывести судно из игры до решения имущественных вопросов (если, конечно, капитаном в данный момент не является владелец судна).

Кроме этого при каждом отплытии судна следует записывать время и список экипажа и пассажиров. Можно также использовать судовой журнал для любых игровых записей.

Плавание в ночное время.

Капитан, сдавший экзамен на плавание в ночное время, имеет право выводить судно в море после наступления темноты при условии, что оно оборудовано ходовыми огнями дальностью видимости не менее 300 м в соответствии с правилами МППСС-72 для больших судов (зеленый и красный бортовые огни и белый гакабортный, а для парусников еще зеленый и красный на мачте), а все спасательные жилеты/нагрудники оснащены аварийными лампочками и свистками.

Уровни и специальные умения моряков.

Как и все остальные профессии, моряки подразделяются на три уровня - матрос, навигатор и флотоводец. В отличие от остальных игровых специальностей, наличие игровой квалификации моряка предполагает реальное умение обращаться с плавсредствами. Поэтому присвоение этой квалификации предполагает сдачу мастерских экзаменов по следующим дисциплинам:

1. Плавание в одежде.
2. Покидание опрокинувшейся байдарки
3. Спасение утопающих.

Кроме того, моряки II и III уровня могут иметь специальные навыки, наличие которых также подтверждается экзаменами, например:

- управление судном в одиночку
- навигация в ночное время
- плавание на дальние дистанции (позволяет находиться на судне без спасжилета)
- управление перегруженным судном.
- навигация в шторм (требует сдачи экзамена по штурманскому делу).

Каждый моряк имеет специальный сертификат, подтверждающий его морские умения, который в отличие от обычного не аннулируется с игровой смертью.

После реинкарнации бывший моряк обучается морскому делу как обычной игровой профессии. Игрок, решивший обучиться морскому делу в процессе игры, обязан сдать все необходимые экзамены морскому мастеру. В случае если во время нахождения в "Стране мертвых" игрок выполнял особые задания морского мастера, он может быть выпущен в с правами моряка I уровня без обучения (юнга).

Моряк I уровня может командовать гребным судном в пределах 30 м от берега (каботажное плавание) или в составе эскадры под командой флотоводца.

Моряк II уровня имеет неограниченный район плавания.

Моряк III уровня может командовать эскадрой. Переход со второго уровня на третий не требует сдачи мастерских экзаменов.

Спортивные разряды по плаванию, водному туризму и права на управление яхтой могут быть засчитаны за часть экзаменов.

Шторма.

Игровой шторм насыщается мастерами либо на неудобное судно, либо в определенное

время. Общий шторм обозначается специальным сигналом на мастерской сигнальной мачте, видимой из каждого порта.

Судно, оказавшееся в море в шторм имеет реальные шансы утонуть, но хорошее знание морской практики может его спасти. Если экипажу судна удастся выполнить задание, данное ему водным мастером, судно считается пережившим шторм.

Боевые правила

Суда, как и люди, имеют хиты. С судна снимается 1 хит при попадании в борт из фальконета и 3 при попадании из бомбарды.

Тип	Исторический	Вместит	Хиты	
судна	аналог	мощь	гребное	парусное
Таймень 2	Галера	3	3	6
Таймень 3	Галеас	4	4	7
Салют 2	Галера	4	4	8
Салют 3	Галеас	5	6	10
Нептун, RZ, прочее	Галера	2	2	-
Надувная	Тартана	1-2	3	-
	Когг	3-4	5	8
	Когг	>4	6	10
Катамаран	Неф	>	10	20
Швербот "Мева"	Каракка	>	-	25

Сражение на море ведется только из арбалетов, коротких кулеврин и фальконетов, укрепленных на корабле. Сражение может вести как стрелок, так и один из матросов. При убийстве на корабле всех, кто имеет навыки моряка, судно дрейфует без руля и ветрил (если дрейф происходит не менее чем 30 мин., оставшиеся в живых умирают от жажды, ежели у них не было с собой запаса пресной воды (не менее литра на лицо), в случае наличия запасов воды дрейф живьем увеличивается до 1 часа). Нахождение в доспехах на корабле имитируется нахождением последних на дне судна (но не слишком громоздких и не более 3 штук) или наличием спасжилета, который считается тяжелым доспехом. При легком ранении можно грести, но время перехода в тяжелую стадию уменьшается до 15 мин. Взятие на abordage не отыгрывается, корабль с перестрелянным экипажем можно увести за собой, если на корабле-победителе есть хотя бы один лишний моряк в призовую команду.

В случае снятия с корабля всех хитов судно считается потопленным. Экипаж обязан бросить грести, он теоретически болтается в воде. Если судно находилось менее чем в 10 м. от суши, можно причалить лодку к ближайшему берегу и считается, что люди добрались вплавь. Ежели корабль был пущен ко дну более чем за 10 м. от берега, экипаж ждет 10 мин. Если в течении этого времени его никто не спас (некто подплыл и произнес: я вас спасаю. Они плывут за ним на своем "утопленнике", куда скажет), то экипаж считается утонувшим. Взяло его море.

Капитан (второй уровень моряка) спасается, если судно было не менее чем в 50 м.,

Флотоводец (3 уровень)- не менее чем в 100 м.
Утонувшее судно поступает в распоряжение Совета игры.

Блок: Медицина, лекари



Игровые болезни.

Бывают болезни: холера/чума, гемофилия, сифилис, иные экзотические болезни.

Эпидемальные болезни (холера или чума) поражают людей пачками через прикосновение или совместную трапезу с инфицированной особью или трупом. Случаи излечения этих болезней известны лекарям. За свинское содержание лагеря и иные, неигровые и игровые провинности эти болезни будут насылаться!

Гемофилия (несвертываемость крови) является наследственной болезнью некоторых высокочтимых родов. О чем они и поплатятся. Ибо любой неосторожный порез может привести к полной потере крови (через 30 мин.). Есть рецепты остановки подобного кровотечения, но они известны не всем медикам.

Сифилис недавно завезен из Америки, но уже пошел пожинать свои буйные плоды. О нем мало что известно, но известно точно, что лечится он с трудом. Инфицированный человек через 4 часа начинает испытывать разные неудобства, еще через 4 - умирает, если не поддастся малоэффективному пока лечению.

Экзотические болезни приходят к игрокам за плохой отыгрыш своей роли. К примеру, за постоянное сидение сиднем и ничегонеделание насылается паралич (и даже большее количество личей).

За своевременную смену одежды игрок будет награждаться педикулезом. Табличка "ВШИ" прикрепляется ниже тесьмы-одежды и снимается только после смены одежды и посещения лекаря. Все это время игрок обязан ходить с табличкой.

Если игрок по легенде вносит в игру и другие болезни, ему вряд ли будут препятствовать, пусть вносит, если таковые болезни уже сложились исторически.

Блок: Яды



О ядах.

Информация о ядах, приворотных и иных зельях секретна. Их применение подтверждается соответствующим сертификатом. Не является фактом, что яд имеет характерный резкий вкус (соль, лимонная или винная кислота, ванилин). Отравить можно не только подсыпанием в пищу, но и любыми иными исторически достоверными способами. Оральный яд моделируется подсыпанием в напиток не менее 1/2 таблетки шипучего вещества (к примеру, аспирина УПСА).

Блок: Демография, евгеника



Евгеника.

Любовь и ...

Дабы имитировать жизнь со всеми ее трудностями и превратностями на игре имитируется помимо чувственной еще и физическая сторона любви. Это - хорошо всем известный пояс с узелками, который на игре носят все женщины независимо от возраста из расчета 1 узелок на 5 лет возраста.

Зачатие происходит, если мужская особь развязала на поясе женской все узелки. Спустя 2 часа реального времени после этого она 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. Информацию и навыки прошлой роли он, естественно, теряет.

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



... и Смерть.

Для реинкарнации трупов на игре имеется Потусторонний мир (страна мертвых). Отсидка духа, в зависимости от набожности и свершений, колеблется от 4 до 8 часов. Духи могут скостить себе срок, ежели попросят зверьем или охраной выносного мастерского каравана.

Потусторонний мир обеспечивается палатками, спальниками, пищей и водой. Кроме того, в Потустороннем мире находится психологический отстойник для игроков, по тем или иным причинам сорвавшихся и не могущих дальше продолжать отыгрыш роли. В психоотстойнике Вас всегда будет ждать профессиональный психолог.

Блок: Экономика



Экономика.

Основа экономики на игре - абстрактные производители материальных благ, находящиеся в зависимости от конкретных игроков.

Земля и люди.

Земельные ресурсы в районе того или иного города разделены на соответствующие

наделы. Каждый надел имеет бумагу владения, на которой стоит его размер и тип почв, от чего кардинально зависит масса, производимых на ней сельскохозяйственных культур. Каждый тип почвы позволяет выращивать на нем определенные сорта и виды еды, пасти скот и пр. Владелец надела (бумаги на него), исходя из рекомендаций ученого агронома, может периодически распоряжаться о способах эксплуатации земель, т.е. через мастера выдавать приказы абстрактному управляющему. В конце срока (за пару часов до истечения игрового года) владелец получает через мастера как бы выращенные мерки продуктов за исключением отданных крестьянам за работу), размер определяется владельцем, но зверства будут караться абстрактными бунтами и восстаниями, что приведет к еще большим потерям продукта, да еще и денег на усмирение абстрактного люда абстрактными карателями). Отыгрыш взаимодействия с абстрактными крестьянами производится местным мастером.

EXERSISE: К владельцу виноградника на севере Тосканы Васе Маньяковичу прибыла делегация от виноградарей с просьбой помочь семье трагически погибшего работника лозы и секатора Антуана. Вместо того чтобы дать пару монет обездоленным сиротам, Вася прогнал делегацию в тычки. Виноделы оскорбились таким бездушием и подавили собранный урожай. Так Вася остался без вина.

Рудники.

Месторождения полезных ископаемых на начало игры плохо известны. Два-три рудника работают и это все. Предприимчивый владелец земель может нанять ученого географа (или послать учиться в университет сына), для проведения изысканий, что может привести к находке железных, серебряных, золотых жил, драгоценных камней или ингредиентов пороха. В зависимости от квалификации и удачи экспедиции жила может приносить разное количество мерок ископаемых в год, если на месте залежей владелец построит добывающее предприятие, и будет платить жалованье абстрактным рабочим. Отыгрыш разного рода занимательных ситуаций производится местным мастером, как и в случае с землями, описанным выше.

Производство.

Абстрактное производство.

Абстрактное производство может быть, к примеру, стеклодувство. Для налаживания такого производства желающий обязан однократно потратить деньги на покупку подходящего помещения, оборудования и затем платить жалованье рабочим. Если сырье производится у владельца предприятия лично, то, по договоренности с мастером, он, не получая его, может сразу пускать его в обработку и получать, не заботясь, конечный продукт. Возможно, владелец предприятия не имеет нужного ему сырья, тогда он может купить его у иных людей и, предупредив мастера, пустить в обработку.

Неабстрактное производство.

Игрок как ремесленник-одиночка может производить вещи по жизни и продавать их таким же игрокам или абстрактным лицам. Информацию о минимальном количестве основного материала и времени изготовления для предметов предполагаемого производства будет выдаваться мастером ремесленнику по его требованию.

EXERSISE: Ювелир Василь М. добыл некоторое количество золота червонного и камней дивных эмеральдов, из чего и захотел создать шедевральный кулон. Проведя за работой ... времени он явил миру это чудо (вырезал некую конструкцию из выданного куска пенки; приложил к ней сертификат с описанием, затраченных драгоценностных материалов, поставил у мастера на это печать и получил информацию о том, сколько это приблизительно может стоить.) Местный богатей барон Горилли, не задумываясь, купил у него этот кулон и преподнес возлюбленной своей прекрасной Маргарет. Соседние синьоры умерли от зависти (еще бы, по игре рейтинг барона поднялся, да и мастерский караван стал чаще приходить).

Иные средства дохода.

Кроме перечисленных существуют и иные средства дохода. Городское начальство, к примеру, имеет налог с абстрактных городских жителей, число которых начально дается и меняется в связи с размером налогов и заботой администрации.

Еще один источник денежной реки - поступления от разного рода внешних источников: филиалов предприятий и финансовых институтов, долги и проценты, иные абстракции согласно легенде.

Мастерский караван.

Мастерский караван существует для отыгрыша абстрактных торговых связей с внеигровыми субъектами. Он продает разные привезенные ценности, покупает продукцию и сырье, предметы роскоши и абстрактно произведенное оружие, делает заказы, разжигает конкуренцию, подстегивает экономику, мутит воду.

Мастерский караван бывает выносным и невыносным. У невыносного мастерского каравана (в лице мастера) для отличия на голове повязывается светло-зеленый платок. С ним можно вести торговые дела, разного рода информационные разговоры, словески.

Выносной мастерский караван опознается по желтому платку на голове. Скорее всего, имеет мощную охрану, отыгрываемую трупам, отрабатывающими скидку со срока в Потустороннем мире (следовательно, дерущихся не в полруки). Хитов у охраны и караванщика как у нормальных игроков. Такой караван можно попробовать и пограбить, караванщик может быть чертовски богат), не обыскивается, что положено - отдаст сам), но последствия за свой счет.

Мерки.

Мерка есть как бы инкарнация слова "чип" на данной игре. Они бывают продуктовые, сукна, полезных ископаемых, произведенных вещей, оружия и доспехов. Срок годности всех мерок не ограничен.

Продуктовые мерки и мерки полезных ископаемых выдаются владельцам земель и рудников или происходят из оборота торговли с мастерским караваном.

Производственные мерки есть, по сути, сертификат произведенной вещи с ее пеночной имитацией.

Мерка оружия или доспеха, в общем-то, не отличается от иных. Это кусок картона с символом и надписью "Меч двуручный" или "Шлем тяжелый". Она лепится на соответствующий объект и при обыске может отобраться. Оружие или доспех без его мерки недействителен. Сколько и каких мерок железа или кож идет на оружие/доспехи знает оружейник. Он может сковать вещь, если затратит как таковое сырье, мастер выдаст ему мерку данного оружия/доспехов. Мерка может быть и при абстрактном

оружии/доспехе, это объект торговли, в таком случае предмет должен быть миниатюрно вырезан из пенки, сражаться им нельзя.

Старение оружия.

Каждое оружие и доспех в своей карте имеют год, когда данная вещь приходит в негодность (проржавела, рассыпалась в пыль). Таким образом, в год (номер игрового периода), следующий за сроком годности, оружие и доспех необходимо производить у оружейника заново. Начальная степень проржавелости вещи определяется ее боеспособностью и эстетичностью. Срок годности железной вещи - 3 периода, стального - 4 периода, булатного - 4 + (1хит на поражение для оружия). Щеголяние с проржавелым оружием несет в себе очень большие мастерские пряники.

Города.

В каждом городе на начало игры живет некоторое количество десятков тысяч (10т) абстрактного населения. Они приносят доход в количестве 100 монет с одной 10т. Население приходит в город в следующий период, если городской администрацией были вложены средства, для того, чтобы построить им дома и сделать разного рода удобства, преимущества перед другими городами.

Каждый город имеет свою карту, где карточками обозначены все постройки, в нем располагающиеся. Там есть дома (каждый для 10т.), стены, башни, дворцы, библиотеки, канализация и прочая мишура. Каждая постройка что-то полезное в себе несет.

Реальные события игры (войны, мор, демографический взрыв) адекватно отражаются на абстрактном населении города.

О специальностях.

Игрок имеет **ЗАНЯТИЕ**, **ПРОФЕССИЮ** и **СПЕЦУМЕНИЕ**.

Занятие бывает - Управление имуществом, Участие во властных структурах, Наемничество, Преподавание, работа по профессии выше 1 уровня. Занятие (кроме 3 первых) совмещать нельзя.

Профессии бывают - лекарь, портной, оружейник, ювелир. Имеют по три уровня.

Спецумениями считаются грамотность на итальянском, греческом и арабском, воинское искусство (три уровня), мореплавание, книгопечатничество, научные знания. Воином 1 уровня считается любой игрок.

Игровое время.

Имитация игрового времени в реальном такова, что в день проходит 2 игровых периода (года).

06.00 - 14.00 - 1 Игровой период

14.00 - 22.00 - 2 Игровой период

22.00 - 06.00 - Неигровое время, отдых

08.00-09.00, 16.00-17.00 - Раздача дохода

13.00-14.00, 21.00-22.00 - Сбор обеспечения

Блок: Животные, охота



Ездовые животные.

Основные ездовые животные (ЕЖи) таковы: конь, верблюд, слон. Ежели кто на ишаке приедет - милости просим.

Любое животное имитируется палкой (тело), двумя прибитыми сучками (передними ножками) и пеночной или набивной ватной мордой.

Конь - имеет 5 хитов, размер тела - не менее 1 м., ножек - 30 см., морды - 30 см. (от кончика носа до начала гривы). Живет везде. Пожирает 50 мерок хлеба в год.

Верблюд - имеет размеры коня плюс имитацию горбов. Живет только в южных странах (в Валлоне, к примеру). В северных землях через 4 часа пребывания мрет от холода. Плюется (из брызгалки, привязанной к морде), ежели попал кому в лицо, тот считается временно ослепленным (громко неспешно считает до 10, сражаться не может - обтирается). Пожирает хлеб как конь.

Слон - имеет 15 хитов, тело - 1.5 м., ножки - 0.5 м. Живет и мрет так же как верблюд. Имеет морду с хоботом и бивнями. Топчет и колет противника по 2 хита (прикосновение ножками или бивнями). Жрет 300 мерок хлеба в год.

Попадание в ЕЖ засчитывается только в его морду.

Бонусное передвижение на ЕЖ осуществляется бегом, в противном случае воин сражается как пеший.

Бонус ЕЖ. При передвижении по открытой местности (поляне, тропе) всадник и его ЕЖ могут быть повреждены только стрелковым или метательным оружием. Задержание всадника производится группой не менее 3 человек с оружием выше ножа/кинжала, либо вдвоем, но при этом вооружение должно быть длинным древковым (пика, алебарда). Если эта группа перегораживает дорогу так, что прохода не остается (расстояние между ними не более вытянутой руки), то всадник не может проехать сквозь их строй бонусно, но может повернуть и ускакать назад. Всадник, начавший бой не бонусно (т. е. ехал тихо) не может разогнаться до галопа, ежели против него активно действуют клинковым (древковым) оружием.

Коня, несущего броню (фольгу на морде, соотв. наклейку и сертификат на это) могут остановить группа не менее чем из 5 человек (хотя бы с одним пикинером). Несущийся на бронеконе может снимать на скаку по 1 хиту прикосновением ее копыт.

Конь может нести 2 всадников не более 30 мин., верблюд - 3 часов, слон - до 5 наездников одновременно. Задержать слона может только воин 3 уровня при поддержке не менее чем 3 людей.

2.0.0.3