

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

Название игры: Две грани-2

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Правила полевой ролевой игры
"Две грани".

Организационная информация.

Время проведения: с 6:00 1 мая 1998 года, по 3 мая 1998 года.

Заезд: 30 апреля (опоздавшие могут иметь проблемы с входом в игру).

Место проведения: г. Новосибирск, полигон на ст. Льниха (возможно изменение, о чем будет сообщено дополнительно и всем).

Орг. взнос: (большой вопрос) Мы решили решить этот вопрос следующим образом:

Иногородные: Чем дальше живут - тем меньше платят! (Пример: Томск - взнос 15 рублей); Новосибирск - 30 р. Заранее поданная заявка также уменьшает взнос. На игроков приехавших без предварительной заявки дорожные скидки не распространяются. (При возникновении финансовых проблем просьба ставить мастеров в известность заранее, и мы предложим вам другой вид оплаты /отработки/.)

Техника безопасности: ЗАПРЕЩЕНЫ ВСЕГДА: порубка зелени, разведение костров вне лагерей, питье не кипяченой воды, бои на склонах!

Заявка и формирование команд.

Список команд:

Люди:

"Светлые"

Велиполье - 20

Арабор - 25
Святоборг (рядом с Темнолесьем) - 10
"Темные"
Лек-Шазам - 15
Темнолесье - 20
Альвы - 5
Свартальвы - 5
Фоморы - 2-3

Подача индивидуальной заявки ГАРАНТИРУЕТ ваше вхождение в игру с индивидуальной ролью.

Набор в людские команды осуществляется следующим образом: Вы подбираете себе компанию из 3-7 человек, которые на игре будут Вашими оруженосцами, слугами, друзьями или начальниками. При этом если в Вашей группе исключительно воины, то у Вас возникнет множество мелких проблем, которые будут мешать Вам жить (Да и в палатке будет холодно). Далее, Вы придумываете или выбираете свой социальный статус из предложенных:

Рыцарь - (Велиполье, Арабор, Темнолесье), вы будете обязаны привезти на игру помимо хорошего костюма, оружия и доспехов, еще несколько своих оруженосцев, слуг, и т.п. (При этом именно Вы будете являться капитаном этой команды).

Воин (оруженосец, и т.д.) - может быть в любой людской команде, при этом Вы должны уметь пользоваться оружием, а не махать палкой.

Жрец (Священник) - желательно чтоб Вы умели: все, что должен уметь духовный лидер и еще хорошо бегать.

Маг - Редкая профессия, требующая напряженной работы до игры, глубокого понимания мира на игре, богатого воображения и острого ума.

Предсказатель - очень редкий дар, как его обрести описано ниже.

Все иные профессии средневековья так же приветствуются!

Игроки, выбравшие себе профессию маг или предсказатель обязательно должны списаться с мастерами заранее! С ними будет проведена доигровая работа, а по прибытию на полигон для них будет устроено небольшое испытание, т.к. далеко не все игроки представляют себе особенности этих профессий.

В групповой заявке следует указать: список игроков в группе, род их игровой деятельности, желаемая команда, краткая легенда каждого в группе. (В ней необходимо указать ваши взаимоотношения с богами (нельзя не поклоняться никому, а также Азешу и Ара вместе)). К ней желательно приложить индивидуальные заявки игроков и обязательно адрес для связи!

В индивидуальной заявке желательно указать: Ф.И.О., контактный адрес (Желательно E-mail), свою игровую легенду, религию, предпочитаемую команду.

В команды древних народов набираются опытные игроки (тип игры: один против всех, при этом без всякой надежды!).

Окончательное формирование команд из заявленных групп или одиночек происходит на месте, с учетом Ваших пожеланий!

Команде и каждому игроку в отдельности необходимо иметь с собой:

Теплые вещи и тур. снаряжение, май это еще не лето!

Аптечку на команду (а так же необходимые индивидуальные лекарства).

Еду на 3 дня, и в чем ее готовить.

Строительные принадлежности (гвозди, проволоку, и т.д.).

Обязательно каждому: белый хайратник, чем и на чем писать.

Мир "Двух Граний".

Вашему вниманию представляется эпическая игра "Две Грани". Что в нашем понимании есть эпическая игра: это игра не для обычных воинов и жителей, и если Вы видите в городе воина, то значит этот воин - герой, и он свершил или ему еще предстоит свершить что-то, что люди позднее отразят в героическом эпосе этой страны. Даже кузнецы, кухарки, землепашцы - все они являются яркими личностями в своей области (кузнец, сковавший Мельник, и т.п.).

Деяния, творимые в этих краях, столь же значимы, как и его жители. Странствующие по этим землям герои свершают великие подвиги и спасают прекрасных принцесс. Отъявленные злодеи свершают ужасающие деяния, внушая ужас своей кровавостью потомкам. Великие маги, постигают сокровенные тайны жизни и смерти. Случалось, что силой светлых магов великие герои возвращались из чертогов смерти. Благочестивые священники вдохновляют на святые подвиги великих героев, и сами боги откликаются на их зов... Все свершения живущих оставляют неизгладимый след в памяти людей.

Этот мир во многом напомнит Вам то, что Вы читали в рыцарских романах, скандинавских сагах и волшебных сказках. Но он в то же время разительно отличается от мира, описываемого в этих произведениях. В этом мире существуют особенные понятия о Свете и Тьме, это не просто добро и зло, это силы, активно принимающие участие в судьбах мира. В этом мире подвиги именем Света и деяния во славу Тьмы обращает взоры богов к людям и способна сотворить чудо. Предсказанное здесь сбывается, а принесенная клятва имеет силу, способную изменить Вашу жизнь. Любовь здесь может повергнуть неизбежность Судьбы и свершить невозможное.

Описываемый нами мир напоминает средневековые времена первых крестовых походов. Люди в этом мире сражаются, мечем и магией, и катапульта здесь является новым веянием военной мысли. Магия - неотрывная часть мира, она оказывает постоянное влияние на жизнь людей и древних народов. Маги способны здесь исцелять прикосновением, простирая мрак над землей средь бела дня, оживлять павших воинов, и заставлять мертвых биться наравне с живыми.

Население игрового города составляют эти самые героические личности, и мы на игре не упоминаем о тех 5 тысячах, что не вошли в легенды. Если идет война, то на ней бьются не армии, а великие герои, которые повергают других, не менее великих героев. При этом сопровождающие их множество воинов и оруженосцев просто не упоминаются. По этому Вы, на игре, увидев одного воина, можете быть уверены, что это идет герой со своей свитой, но если Вы нападете на него, то исход битвы решится от Вашего доблестного поединка. Игра идет в реальном времени, но раны на героях заживают, при оказанной им помощи, почти мгновенно. Вход в игру осуществляется путем появления нового героя эпоса (выходца из народа). Именно поэтому невозможно полностью уничтожить город, т.к. великие герои не обращают внимания на те простые 5 тысяч жителей этого города, и крестьян из окрестных деревень. Но вполне можно захватить город силами 3 героев, т.к. среди остального населения не найдется достойного им, для оказания сопротивления. И для населения не останется другого выбора, как платить им подати, до появления в этом городе новых героев, которые доблестно повергнут прежних.

Легенда.

В давние времена эту землю населяли разные древние народы, людям известны лишь немногие из них, да и о них они знают лишь немного... Альвы - были одним из могущественных древних племен. Они жили в своем волшебном лесу и лишь изредка появлялись за его пределами. Гнумы, или как они себя называют, свартальвы, жили в

основном в горах, и не было нигде лучше кузнецов, чем они. Тролли и Фоморы жили на островах где-то к северу от этой земли и лишь изредка появлялись, сея смерть. Немногие отважные пробовали найти те острова и сразиться с ними на их земле, но никто не вернулся из тех славных походов... От людей сокрыто, что происходило в те давние времена, когда на эту землю не ступила еще нога человека, лишь немногие из древних помнят это.

И вот с юга на землю древних приплыло множество людей, то были 13 великих кланов, и вел их молодой король Карл. Множество воинов было с ним, но не совладать им было с альвами и свартальвами, древними властителями этих земель. Тогда король Карл испросил позволения у альвов поселиться на узкой полосе земли, отделявшей Лес альвов от моря. Когда укрепились люди в этих местах и отстроили свой первый город - Бухту Добрых Ветров, то показалось им мало земли для прокорма и леса для своих построек, и начали они расширять свои границы. И когда альвы были заняты войной с фоморами, люди сумели отвоевать у леса участок земли, и построили там свой город Велиполье. И грянула битва, альвы, в гневе своем, призвали на помощь множество своих ужасных слуг, и даже сам лес двинулся на приступ молодого королевства. В этой страшной битве пал смертью героя король Карл, но войско людей сумело отстоять свои завоевания. Альвы, уstraшенные мощью цвета рыцарства, явились с мировой, и был заключен долгий мир с альвами.

Но не долго длился мир в молодом королевстве, ибо был в нем свой источник зла - поклонники темного Азеша. И не было короля, который мог бы поставить их на истинный путь, ибо не оставил король Карл наследников. Силы тьмы становились все сильнее и сильнее, черные маги отстроили башню на месте развалин древнего города Лек-Шазам, и не могли рыцари света взять приступом эту твердыню, ибо на звуки битвы прилетал ужасный Дракон с расположенного рядом озера, и не было бойца, способного сразиться с ним. И тогда на священном совете под взором света Ара верховное духовенство объявило войну тьме, поскольку кончилось терпение света, и не могли они более сносить их кровавые ритуалы и жертвоприношения. Но отказались воины тьмы выйти на битву, и был заключен договор между людьми света и темным Лек-Шазамом, и с тех пор Лек-Шазам стал центром торговли и величайшей школой искусств и магии. Бухта Добрых Ветров же стала сильнейшим городом света и обложила данью все города и селения людей, и вновь заблистало рыцарство света, свершая великие подвиги.

Так прошли годы, столица оберегала свои города, а они исправно платили дань. Но вот на границе объявились демоны - Фоморы, сжигая людские деревни ради забавы. Вассальные города объединились и подняли свои рати, но не смогли догнать сбежавших губителей. Все рати людских городов собрались тогда идти на бой, даже темный Лек-Шазам выставил свою дружину, и не было среди них только бойцов из некогда славного города Добрых Ветров. Осерчали тогда славные воины, и пришла тогда великая рать под стены города Добрых Ветров, желая получить ответ, но правители города не пожелали с ними говорить. Тогда разгневанная рать взяла город штурмом и стерла его с лица земли, лишь немногие жители города Добрых Ветров уцелели в тот страшный день. Сей город, так и не был отстроен заново и люди ушли с тех мест. Славные воины разошлись по своим городам, а уцелевшие жители под предводительством славного рыцаря Мирослава из Велиполья перебрались на север, почти к самому волшебному лесу и построили там красивейший город - Арабор. Так и повелось с тех пор, люди жили в трех великих городах, и во множестве мелких селений, вели торговлю, ходили торговать к гнумам и воевали помаленьку с альвами и меж собой, но все больше по стране появлялось бродячих темных жрецов, и самым могучим был среди них Заточник. Рыцари света, помня о старых счетах с тьмой, пожелали изловить нечестивцев, но Заточник собрал своих приверженцев и, объявив себя королем-жрецом Азеша, увел их далеко на восток,

где отстроил оплот тьмы - Темнолесье. Темный Лек-Шазам не пожелал вступать в эту схватку, и остался в стороне от вспыхнувшей былой вражды. Долгие годы длилась та война, но не привела она к успеху ни свет, ни тьму, и тогда спросили жрецы света своего покровителя - Ара, доколе терпеть им тьму на земле этой. И был дан ответ им:

Недолго вам терпеть осталось,
Пройдет еще десяток лет -
И в смерти грешники раскаясь,
Изведает немало бед.

В тот день и час с лучом рассвета
Восстанет Азеш из пучин,
И тьма, под тяжестью обета,
И альвы встанут рядом с ним.

Но вы, приверженцы света,
Что Ара были лишь верны -
Восстаньте против, и к ответу
Взовите вы создання тьмы

А коль они без покаянья, придут,
И битвы с Светом возжелают
То я пришлю вам в помощь слуг,
Что тьму навеки изгоняют.

И грянет бой, войска сметая,
И Свет на бой со Тьмой пойдет,
И вот тогда, в день третий мая,
Конец терпенью придет.

В той битве славной Свет одержит
Победу, что была б полна,
Коль упокоив Тьмы надежды,
Нашлось б кому испить вина.

Настал год предсказаний.

В тот год объявились на земле множество предсказателей, предвещая, кто великую битву, кто конец света. Сбылось множество пророчеств, и не осталось человека, не отягощенного думами о борьбе Света с Тьмой. В тот год узрели они Архангела спустившегося с небес. Возгласил он о скором наступлении Златого века, и низвержении Тьмы. Но разверзлась земля, и явился Демон, представ пред собравшимися людьми. Свершилось тогда древнее пророчество, и был назначен день и час Великой битвы Света с Тьмой. И отправились они в разные стороны собирать армии Света и Тьмы.

Бытовые правила.

Игра идет в режиме реального времени, поэтому браки, рождения, и др., за исключением экономики - идет натуральным путем.

Игровые костюмы.

Должны быть полными, и соответствовать социальному положению персонажа (из

неигрового разрешается применять только не игровую обувь /искл. кеды, кроссовки/) в случаи отсутствия игрового костюма игрок сидит в стране мертвых пока он у него не появится.

Игровая документация.

Карты: словесное описание местонахождения чего-либо. Составление новых карт, а также прятанье вещей - только при согласовании с командным мастером.

Честные слова: документ, подтверждающий истинность действий, заявленных игроком. Содержит описание этих действий и заверен главным мастером. Честное слово неотторжимо от игрока, в случае его утери теряются и возможности, которые им подтверждались.

Организаторы:

Голощапов Влад vlad@cclib.nsu.ru

Суткин Станислав blay@cclib.nsu.ru (с Subj. "Две грани")

Тумило Евгений john@cclib.nsu.ru

Бесчастнов Евгений eugene@cclib.nsu.ru

Гольденберг Борис

Макаров Андрей

Орлов Павел

Мы Вас ждем!

Блок: Религия



Религия.

Все люди поклоняются богам! Существуют два бога: светлый - Ара и темный - Азеш. Светлая религия сильно напоминает христианство времен крестовых походов, а темная немного похожа на сатанизм. При этом религия далеко не абстрактное поклонение каким-то богам, боги и их слуги реально существуют и вполне способны карать и вознаграждать. Между этими богами идет постоянное сражение, и люди играют в нем далеко не последнюю роль.

Блок: Боевка



Боевые правила.

Поражаемая зона - хитовая "полуторка", счет ударов ведет тот, кто их получает. Серия быстрых ударов одним оружием в одно место засчитывается за один удар. Все оружие и доспехи должны пройти мастерский контроль на безопасность и эстетичность.

Запрещены: болевые и удушающие приемы, удары щитом, удары ногой в щит, броски, удары руками, ногами и другие приемы рукопашного боя.

Доспехи.

Бездоспешник имеет 2 хита (некоторые 1 хит)

Легкий доспех: +1 хит - закрывает "футболку с рукавами", кожаный, войлочный и т.д., желательно с металлическими вставками.

Средний доспех: + 2 хита - металлический, с зазором между элементами не более 1-1.5 см, полностью закрывает грудь, спину, бока, руки до локтя.

Тяжелый доспех: + 3 хита - металлический, с зазором между элементами не более 5-7 мм, закрывает всю поражаемую зону.

Шлем: добавляет 1 хит при наличии доспеха.

Латы: + 5 хитов - наручи, поножи, тяжелый доспех, шлем. Все это должно быть выполнено в едином стиле, и выглядеть эстетично.

Оружие.

!!! Алюминиевые: шпажки, копья, кинжальчики, и деревянные зубочистки типа стилетов лучше сразу оставьте дома! Мечи выполненные из алюминия и дерева будут подвержены жестокому отбору!!!

Кинжал: клинок не короче 10 см, общая длина не более 50 см, толщина лезвия 8 - 10 мм, выполнен в форме кинжала!

Одноручный топор: - вес позволяет пользоваться одной рукой и не калечить, длина древка около 100 см.

Меч: - не тяжелее 1 кг, имеющий хороший баланс, полная длина не более 120 см.

Копье: - длина не более 2.3 м, наконечник: 8 - 15 см в длину и похож на копьеное острие (колющая поверхность: 3 см * 2)

!!! Вышеперечисленное оружие снимает 1 хит. Существуют мечи, которые по решению мастеров могут быть признаны снимающими два хита (Специальная не снимаемая метка).

Двуручный меч: - не тяжелее 1.5 кг, длина 130 - 140 см

Двуручный топор: - вес около 2 кг, длина древка около 150 см.

!!! Двуручное оружие снимает 2 хита.

Луки и арбалеты: - их стрелы снимают 3 хита. Арбалетные болты только из бумаги!

Катапульта: - попаданием ядра куда угодно снимает 10 хитов (даже в щит), стреляет через боевые стены и на высоту низкого полета. Стены и ворота не разрушает.

!!! Допускается любой тип средневекового оружия прошедшего отдельный мастерский контроль, и который можно будет сравнить с вышеперечисленными.

Ночной бой.

В период с 23.00 до 6.30 запрещено: применять метательное оружие, штурмы, без присутствия мастера и наличия должного освещения, использование оружия, которое не допущено мастерами к ночному бою!

Блок: Фортификация



Города, крепости, поселения и их штурмы.

Поселение - не обнесенный стеной лагерь, доступ свободный.

Город - поселение, обнесенное стеной с деревянными воротами и боевыми (не штурмовыми) стенами по бокам от ворот. Остальные стены моделируются веревкой на высоте 150 см + валежник, лапник и т.п., подчеркивающее, что это стена.

Крепость - обнесена боевыми стенами, имеются крепкие ворота, с двумя штурмовыми стенами по бокам и четко обозначенным рвом.

Боевая стена - 150 см в высоту, длина пролета около 2 метров каждого. Прочно установленная перекладина, и две поперечины. В этой стене могут быть сделаны (четко обозначенные) бойницы для копий и луков!

Штурмовая стена 1.5*1.5 м стена, с бойницами, способна выдержать двух человек, полная непрозрачность не требуется, но желательна.

Палатки: неприкосновенны, но в них нельзя заносить игровые вещи и еду, кроме случая, когда Вы ложитесь спать, а эти вещи на вас надеты.

Блок: Штурмы, Осады



Штурм осуществляется путем разрушения ворот тараном (бревно длиной 1.5 м, подвешенное на веревках и раскачиваемое 4 воинами) с 20 ударов (для крепости - 50 ударов). А так же реальным штурмом крепостей по приставным лестницам - но только штурмовые стены (если вы идете штурмовать не крепость - лестницы не понадобятся). При этом осаждаемые могут столкнуть лестницу (перерубить) - нанеся 5 ударов игровым топором по лестнице под счет (при этом, все кто оказался на лестнице - тяжелораненые). **Удары тараном** сопровождаются громким дружным счетом атакующих.

Веревочные стены могут быть разрушены заклинаниями и другими действиями, подтвержденными Ч.С., деревянные - могут быть разрушены только изнутри.

Бойницу можно атаковать: изнутри - копьями или стрелами, выпущенными из луков или арбалетов; снаружи - только из метательного оружия и **ТОЛЬКО СТОЯЩИХ У БОЙНИЦЫ!** (Спец. выделенная площадка). Запрещено закрывать бойницу щитом.

Стрельба со стен: Через любой фрагмент веревочной стены стрелы летают в обоих направлениях (только над стеной). Через фрагмент боевой стены стрелы летают только выпущенные стрелком, стоящим в лагере, вплотную к этой стене на специально отмеченной площадке (при этом сам стрелок является мишенью). Стоя в лагере вплотную к штурмовой стене на спец. отмеченной площадке, стрелок может свободно вести стрельбу, оставаясь в безопасности.

Крепостной ров преодолевается по деревянному настилу (2*0.5 м*2), коснулся земли - смерть.

При штурме (!), все оставшиеся внутри палаток на момент окончания боя могут быть уничтожены (о чем громко объявляется, и сообщается командному мастеру данной команды). Нельзя перебить тех, кто спит в 2-х палатках, а всех кто в третьей - пощадить, т.к. мастера не возьмутся выяснять, кто, где спал. (Или всех, или никого).

Блок: Плен



Пленение: веревка, длиной не менее 50 см, повязана на запястья - связаны руки (полностью не может ими пользоваться), веревка, повязанная на ногу - связаны ноги (не может самостоятельно передвигаться), кляп - кусок ткани, привязанный к веревке на руке (игрок не может издавать **НИКАКИХ** звуков). Срок нахождения в связанном состоянии не ограничен.

Блок: Обыск



Грабеж и пленение.

!! Далеко не всем, не всегда и не всех имидж позволяет грабить и пленить!!

У раненых и пленных можно забрать все игровые вещи, за исключением игрового костюма, "честных слов" и неотторжимых вещей (спец. Ч.С.) У мертвых можно изъять те же игровые вещи, что и у раненого, исключая доспехи и щит.

Грабеж производится двумя способами по обоюдному согласию: или реально, или обыскиваемый сам честно отдает все игровые вещи по первому требованию.

!ВСЕ НАГРАБЛЕННЫЕ И УКРАДЕННЫЕ ДОСПЕХИ И ОРУЖИЕ, А ТАКЖЕ ДРУГИЕ ЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ В ТЕЧЕНИЕ 1 ЧАСА ПРОДАНЫ В КАБАК, ЛАВКУ ИЛИ КОМАНДНОМУ МАСТЕРУ, ОТКУДА ИХ МОЖЕТ ВЫКУПИТЬ ТОЛЬКО ВЛАДЕЛЕЦ!

Блок: Медицина, лекари

**Болезни.**

В основном применяются мастерами как кара, за антисанитарию в лагере. И сие обжалованию не подлежит. Могут быть некоторые специфические болезни. При всем этом мы не планируем практиковать "чумные" города и т.п.

Блок: Ранения

**Ранения и смерть.**

Игрок, имеющий 0 хитов - ранен, он обязан сесть и ждать окончания боя, после этого он может ползать (!) и говорить шепотом, совершать другие игровые действия и оказывать сопротивление он не может. Если в течение 30 минут по окончании боя его не вылечат, (кто может, тот знает) то он умирает и, подождав на месте смерти 5 минут, отправляется в страну мертвых.

Тот, у кого меньше 0 хитов - мертвый, он опускается на землю и ждет на месте до окончания боя и еще 5 минут, после чего идет в страну мертвых.

Если игрок потерял в бою не все хиты, то ваши хиты восстанавливаются только лечением, которое может быть оказано теми, кто умеет.

Блок: Демография, евгеника



Брак, заключенный на одной игре может дать потомков на следующей.

Блок: Страна мертвых



Кроме всего прочего жизни можно лишиться в результате:

- 1) отравления - ощутимая концентрация лимонной кислоты.
- 2) перерезания горла - прикосновение к незащищенной доспехом части шеи режущей

частью ножа (не в бою!!!).

3) обнаружения бумажки с надписью "Убит" с подписью мастера и пояснениями причин Вашей безвременной кончины.

4) начала споров и разборок во время ведения боя!

5) нахождения на игровой территории в пьяном состоянии! (Главный мастер трезвенник, так что это не пустой звук)

Страна мертвых.

Игрок, получив статус мертвого и выждав 5 минут, надевает белый хайратник, убирает из рук оружие или берет его за боевую часть и немедленно направляется в страну мертвых. **В пути ему запрещается приближаться к лагерям, поселениям и местам скопления народа!** При невыполнении этого требования срок отсидки автоматически удваивается.

Срок отсидки зависит от деятельности вашей команды и может быть от 2 до 5 часов. Мастера имеют право задействовать этого игрока для своих корыстных целей на половину назначенного срока. Остальное время игрок проводит в стране мертвых отдыхая, и получая новую роль, и новые вводные.

Вход в игру происходит в родном лагере, но в другой роли, исключение составляют представители древних народов, которые выходят совсем другой расой (90%, что людьми). До лагерей ожившие игроки добираются в белых повязках.

Проведенные похороны дают игроку возможность выйти в игру со всеми игровыми вещами, которые у него были на момент похорон.

Блок: Магия



Магия.

Магию знает тот, кто ею владеет. Любой персонаж на игре может, приложив должные усилия, овладеть магией. Любое магическое действие состоит из:

- 1) Само магическое действие (заклинание, ритуал и др.)
- 2) Спец. сигнал (свисток, хлопушка) - после которого действие объявляемое магом считается произошедшим.

Маг не предъявляет " Ч.С." во время боя, но в случае его не корректных действий он автоматически гибнет (а далее его ждет мастерская кара), что не влияет на исход произошедшего боя.

Магические артефакты настолько мощны, что любой может обнаружить силу, исходящую от этой вещи, присмотревшись к ее свечению (зашифрованное Ч.С. на видном месте). Всякий, получивший в руки артефакт (или просто прикоснувшийся к нему в отсутствии того, кто может описать эффект от такого действия) должен в кратчайший срок сообщить об этом мастерам.

Блок: Экономика



Экономика.

В качестве денег используются магические кристаллы, применяемые магами, имеют хождение по всей игровой территории. (Деньги - есть великая сила).

Налоги - доход, который получает правитель с виртуального населения своего поселения и контролируемых территорий один раз в N часов. Собираемый доход контролируется мастерами на командах. (N ориентировочно равен 6 часам, но могут быть отклонения). Простые смертные всегда могут подзаработать, нанявшись в кабаке или лавке на выполнение той, или иной работы.

Еда.

Еда - полностью игровая вещь! В начале игры игрок может сдать свою еду в командный "котел", контролируемый командным мастером и капитаном команды, за это он получает N кристаллов + возможность бесплатно кормиться из этого "котла" (в соответствии с вкладом). За еду, сданную в кабак, игрок получает $3 \cdot N$ кристаллов. В кабаке питаются за деньги (вырученных денег хватит на то, чтоб съесть сданные продукты в приготовленном виде). Командный "котел" - это отдельная палатка, в которой храниться сданная еда, пока еда находится в этой палатке, ее нельзя украсть. Приготовленную еду нельзя украсть или забрать (ее можно только купить). Не приготовленную еду, не находящуюся в спец. палатке - можно красть и грабить. При захвате города можно также ограбить "амбары", и забрать некоторое количество еды (заранее будет указано мастерами).
Всю еду, найденную у игрока при ограблении, можно забрать.

2.0.0.3