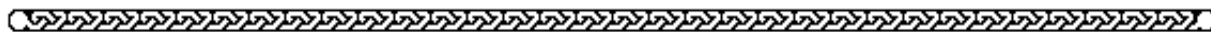


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Возрождение

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)[Наука](#)

Блок: Общие правила, разное



Ролевая игра

Возрождение.

С 20 ПО 21 ИЮЛЯ 2002 ГОДА
ПОЛИГОН «КУЛИЦКАЯ»

ОФИЦИАЛЬНАЯ ЧАСТЬ.

Данная игра предназначена для всех тех, кто увлекается ролевым движением, а так же для тех, кто может и хочет играть.

Люди, несогласные с данными правилами, не должны приезжать.

Люди, рьяно нарушающие данные правила, имеют все шансы быть выдворенными с полигона.

Игра проходит под девизом:

«ИГРАЙ САМ, И ДАЙ ИГРАТЬ ДРУГИМ!»

На игру допускаются люди, достигшие 16 лет, а так же дети в сопровождении взрослых, отвечающих за них.

Мастерская группа не несёт ответственность за жизнь, здоровье и имущество игроков, однако сделает всё возможное для их сохранения.

Взносы на игру составляют 40 рублей, для членов ТГКРиИИ – 15 рублей. С 14 июля 2002 года взносы для всех 40 рублей.

Командные заявки принимаются до 7 июля 2002 года, после чего мастер оставляет за собой право выдать квенту игрокам, полагаясь на свои собственные измышления.

Заезд на игру проводится 19 июля 2002 года, чиповка – с 18 до 24 19 июля 2002 года.

Место проведения: полигон «Кулицкая»

Время проведения: с 20 по 21 июля 2002 года

Организатор: ТГКРиИИ, г. Тверь, ул. Жигарева, д.5.

МАСТЕРСКАЯ КОМАНДА.

Проводящий мастер – Серж (Смирнов Сергей Александрович)

S001746@tversu.ru (через Юльчик), ТГКРиИИ, клубные дни

Мастер Города и мертвятника – Нэт (Наталья)

ТГКРиИИ, клубные дни

Мастер по боёвке – Дракон Вечных Чертогов (Власов Роман Александрович)

ТГКРиИИ, клубные дни

Мастер Западного Предела – Юльчик (Смирнова Юлия Юрьевна)

S001746@tversu.ru, ТГКРиИИ, клубные дни

Мастер Северного Предела – Мист (Дмитрий)

Mystalker1978@mail.ru, ТГКРиИИ, клубные дни

Мастер Восточного Предела – Киллер (Келейников Михаил Евгеньевич)

Mike_killer@mail.ru, ТГКРиИИ, клубные дни

Мастер Южного Предела – Вер (Олег)

Wergold@mail.ru, ТГКРиИИ, клубные дни

ВСТУПЛЕНИЕ.

Это мир, где сталь добывается прямо в земле, боги могут явиться любому человеку, а стены вырастают из маленьких кристаллов. Время летит здесь быстро – люди взрослеют уже в 10 лет, однако живут долго – аж до 400 лет (особо везучие).

Давным-давно эту землю населяли оборотни. Если надо им было что-то сделать – превращались они в людей: слабых, но способных на труд; а если им надо было поохотиться – превращались они в волков: сильных, ловких, беспощадных. Но однажды пришёл к ним Император – человек, наделённый всевозможными способностями, - и тех, кто присягнул Ему на верность, Он превратил в людей, а тех, кто не подчинился Ему – в обыкновенных волков. И так осталось навсегда. С тех пор любой оборотень, замеченный Императором на расстоянии менее десяти шагов, мгновенно превращается в обыкновенного слабого волка.

Император научил людей добывать сталь и другие ресурсы, ковать ножи и делать луки, а так же изготавливать орудия труда. Он научил их целительству, строительству, торговли и другим знаниям, а так же дал им мечи, боевые топоры, щиты и доспехи. Император основал Город, где поселился Сам с некоторыми избранными, а вокруг Города – четыре Предела, охраняющих границы Империи от набегов варваров из соседних земель. В Пределах поселились остальные люди, которым не хватило места в Городе.

Но однажды Император стал нужнее на Небесах, чем на Земле, поэтому он отправился в Дальний Путь, бросив на произвол Богов свою Империю. А Империя тем временем

распалась на четыре отдельных поселения, претендующих на главенство, независимый торговый Город и некоторое количество более мелких племён, вроде как бы не сующихся в большую политику. Большинство знаний было забыто, оружие пришло в негодность, а нового делать, ещё не научились. Однако прогресс не стоит на месте, и к данному моменту намечился резкий скачок в развитии технологий. Начинается Эра Возрождения Великой Империи.

Существует легенда о том, что человек, заполучивший четыре Символа Власти (магические талисманы, по слухам ранее принадлежавшие самому Императору, а ныне – вождям племён Пределов) и четыре Священных Флага, может занять Трон самого Императора. Однако одна половина населения Империи считает себя (и только себя!) достойным трона Императора, а другая – что первые глубоко заблуждаются. Кто из них прав – покажет время...

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

ВРЕМЕННАЯ ШКАЛА.

Время в этом мире летит очень быстро: 1 секунда реального времени пролетает как 1 день условного, 1 минута – 2 месяца, 6 минут – 1 год, 1 час – 10 лет – 1 декада, 1 сутки – 24 декады – 1 век, который длится 240 лет. Игра начинается с началом седьмой декады 20 века.

НЕИГРОВОЙ РАЗГОВОР.

Неигровой разговор является наречием варваров из окружающих Империю земель. Если не хотите быть принятым за лазутчика варваров – разговаривайте только «по игре». Нецензурные выражения являются разговором демонов, в вас вселившихся. В лучшем случае это приведёт к быстрой жертве на алтаре Бога, в худшем - ...

НЕИГРОВОЙ ПРОХОД.

Неигрового прохода на игре нет – если уж одел белый хайратник, то будь добр – иди в мертвятник и ни с кем по пути не разговаривай.

ТУРИСТИЧЕСКИЕ ЛАГЕРЯ.

Туристические лагеря устанавливаются внутри крепости там, где укажет мастер. Разведение более одного кострища на команду запрещено. Кострище должно быть окопано и, желательно, обложено землёй либо камнями.

Палатки на игре считаются жилыми домами и являются игровыми. При игровом поджоге палатки (либо при попадании в неё из осадного орудия кроме тарана) все люди в ней погибают, как и все игровые вещи. В тур. лагерях должны поддерживаться соответствующие гигиена и порядок.

НОЧНАЯ ИГРА.

Первые шесть и последние две декады каждого века (то есть с 22.00 и до 6.00) называются тёмными декадами, и все обитатели этого мира впадают в спячку, так что всё, что с ними происходит, – это всё им снится. Однако даже во сне люди могут умереть по воле Богов и Демонов.

ПОЛИТИКА.

Этот мир делят между собой 4 племени. Где-то на границе племён находится торговый Город. Племена борются за право владения Империей, а Город подчинится только Императору. В политике, возможно, всё то, что возможно в жизни – шантаж, подкуп, шпионаж и прочие прелести.

КОМАНДНЫЕ ВВОДНЫЕ.

ПЛЕМЕНА ПРЕДЕЛОВ.

Племена Пределов – это племена, живущие на границе Империи и Внешнего Мира и охраняющие родную Империю от посягательства извне враждебных рук. Однако это абсолютно не мешает племенам вести свою собственную игру на политической сцене Империи. Каждое племя считает себя исключительным, а остальных – недостойными всего, чего бы то ни было, кроме смерти. Исторически сложилось, что Северный Предел непримиримо враждует с Южным Пределом, а Западный – с Восточным. Эти Пределы не только не могут, но и не хотят найти общий язык и считают друг друга заклятыми врагами. Изначально в каждом из Племян Пределов присутствует Священный Флаг, который при осадах даёт осаждённым два дополнительных хита на тело.

Восточный предел.

Главное Божество – Бог Огня

Преобладающий цвет – красный

Заклятый враг – Западный Предел

Специализация – усиленное добывание минерала торфяка (очень дорогостоящий ресурс)

Южный предел.

Главное Божество - Бог Воздуха

Преобладающий цвет – желтый

Заклятый враг – Северный Предел

Специализация – усиленное добывание растущих кристаллов (безумно дорогостоящий ресурс)

Западный предел.

Главное Божество – Богиня Воды

Преобладающий цвет – синий и фиолетовый

Заклятый враг – Восточный Предел

Специализация – усиленное добывание хавчика

Северный предел.

Главное Божество - Бог Земли

Преобладающий цвет – зелёный (но не камуфляж!)

Заклятый враг – Южный Предел

Специализация – усиленное добывание стали

ВАРВАРЫ.

Периодически небольшие отряды варваров пытаются проникнуть на территорию Империи и поживиться за счет богатства её поданных. Так как варвары мало организованы, то обычно их набеги не представляют большой опасности. Однако в сочетании с другими проблемами (война с соседним Пределом, голод, чума и т.д.) варвары могут доставить определённые хлопоты жителям Империи. Варвары отличаются агрессивным характером, полным отсутствием политики и дипломатии, так что все попытки договориться с ними с треском проваливались. По своей натуре варвары – кочевники, поэтому после захвата города они его разграбляют дочи́ста и либо отправляются дальше в поход, либо возвращаются домой. Варварам допускается разговор «по-жизни».

ЛЕСНЫЕ ПЛЕМЕНА.

Любая команда может заявиться на роль разбойников или диких лесных жителей, главное условие – соответствие роли, прикида и отыгрыша.

ОБОРОТНИ.

Племя волков-оборотней преследует свою собственную, никому не известную цель. Вполне возможно, что цели у них не было, и нет. Волки-оборотни могут жить как отдельными общинами, так и внутри человеческих племен. Оборотень может менять обличье по своему желанию (широкий жёлто-оранжевый хайратник с надписью «ВОЛК»). В облике человека оборотень имеет нахитовку такую же, как и обыкновенный человек. В облике волка он имеет не менее 20 нательных хитов, однако, в бою использует только клыки и когти (два кинжала по (-2) хита каждый). Если оборотень в облике волка, то за каждого убитого им человека он получает по (+1) хита на шкуру постоянно, а за каждого десятого – ещё и по (-1) хиту на каждый кинжал до самой смерти. Оборотни не очень любят носить доспехи (хотя и могут), так как любой доспех мешает превращаться им в волков. От оборотня обязательно рождается оборотень, если вообще рождается, который сможет проявить себя только через 10 лет. Оборотни панически боятся Императора и в его присутствии превращаются в обыкновенных волков. В облике человека оборотень за 5 лет (30 минут) восстанавливает все хиты, которые он потерял в облике волка.

ГОРОД.

Город является независимым экономическим образованием. В черте Города запрещено носить любое оружие длиннее кинжала. За нарушение данного правила человек будет немедленно умерщвлен Богом Смерти либо самими горожанами. Во времена Великого Императора все горожане платили налоги, причём довольно таки существенные, за что Император даровал им право ношения любого оружия на территории Города. Естественно, что после ухода Императора горожанам стало некому платить налоги, что, собственно, не очень их опечалило. Да и вряд ли они горят особым желанием вернуть Императора на трон. На территории Города находятся различные заведения, такие, как:

Трактир – кормит всех игроков за игровые деньги. Любой человек может наняться к Трактирщику на временную или постоянную работу (помощь по хозяйству или охрана) за миску еды или игровые деньги.

Бордель – оказывает некоторые услуги (как-то – поцелуй в лобик, игра в ладушки, массаж и тому подобное) за игровые деньги. Любой человек может наняться к Хозяйке на временную или постоянную работу (работником или охранником) за миску еды или игровые деньги.

Казино – удовлетворяет страсть людей к азартным играм. За игровые деньги игрок может сыграть в любую из предложенных Казино игр. Любой человек может наняться в Казино работником либо охранником за игровые деньги.

Лавочка Торговца – занимается обменом ресурсов на деньги и наоборот, а так же натуральным обменом. Так же торговец продаёт и покупает технологии и прочую дребедень, такую как олени рога, когти медведя, шкура волка и т.п. Однако запас у Торговца весьма ограничен, поэтому он сам устанавливает курс обмена и стоимость товара.

Университет – обучает людей различным наукам. За 10 лет и за определённую плату человек обучается любой специальности – руководство, казначейство, шаманство, кузнечное, воинское или лекарское дела, алхимия. Если человек желает, то он может продолжить обучение (ещё 10 лет и определённое количество денег) и получить к какой-нибудь специальности звание «учитель», что даёт право преподавать эту специальность за пределами Университета. Одновременно в Университете может обучаться неограниченное количество человек.

Дом Господина Найма – предоставляет возможность найма нужных специалистов сроком на 10 лет, при условии, что нужный специалист есть в наличии и что сумма договора устраивает и нанимателя, и самого господина Найма. Естественно, что договор найма

редкого специалиста стоит гораздо больше. А ещё господин Найм гарантирует, что предоставляемый им специалист таки обладает нужной вам специальностью и отработает у вас не менее одной декады. По истечении этого срока специалисту должен будет гарантироваться свободный выход из поселения, если, конечно, он не захочет и дальше проживать в данном племени.

Гильдия Добрых Услуг – принимает заказы на следующие виды услуг:

убийство определённого человека;

убийство человека, занимающего определённую должность в нужном вам племени;

саботаж в определённом селении, как-то:

тушение костра;

поджог строений;

подрыв строений;

отравление общей еды (не фатальное);

порча ресурсов;

и многое, многое, многое другое;

4. объявление награды за голову определённого человека;

5. и тому подобное.

В Гильдию принимаются на работу добровольцы, однако оплата предоставляется только после выполнения работы и при предоставлении достаточных доказательств. В случае смерти исполнителя при полном выполнении работы по пунктам 1 – 3 ему гарантируется полное сокращение времени нахождения в Загробном мире.

БОГИ.

Они же – бессмертные, они же – всемогущие, они же – всеведущие, они же – вездесущие, они же – тех. мастера (других на Игре попросту нет).

Великий Отец всех Богов – проводящий мастер;

Бог Смерти – мастер мертвятника;

Бог Войны – мастер по оружию, мастер по доспехам, мастер по боёвке и т.д.

Боги Огня, Воды, Воздуха и Земли – тех. мастера основных команд.

Боги невидимы для человека до тех пор, пока они сами к нему не обратятся. Бог имеет право убить любого человека без объяснения причин. Если человек чувствует, что какой-либо Бог сможет услышать его просьбу, то он может попробовать вознести горячую и пламенную молитву. Если Бог сочтёт возможным или нужным, то молитва может быть услышана. Люди племён, увидев своего Бога, обязаны пасть ниц. Для обращения к Богу на территории посёлка человек должен преподнести какой-нибудь дар (листочек клевера, травинку, паутинку, цветочек и т.д.), либо попробовать передать просьбу через шамана (жреца). Если Боги обращаются к кому-либо шёпотом, то человек воспринимает их слова за свои собственные помыслы. От того, как в племени заботятся о благосостоянии капища (столик, скамеечка и т.д., алтарь перед капищем), напрямую зависит благосостояние самого племени. Если Бог выходит из капища через дверь, то его видит всё племя до тех пор, пока он снова туда не вернётся. Костёр в племени должен гореть постоянно в течение всей дневной игры как знак почитания Богов. В начале девятой и двадцатой декад каждого века – Великие мессы в честь Богов, на которых должно находиться не менее двух третей населения племени во главе с вождём и шаманом. Магия Богов (следовательно, и шаманов) распространяется только на земли племени. Всё, что Бог взял в руки, исчезает.

ДЕМОН.

Слуга Бога Смерти, действующий в тёмный период и охотящийся на спящих и видящих сны (местный аналог Фредди Крюгера). Он же ночной тех.мастер.



Блок: Религия

РЕЛИГИЯ.

Первоначально во всей Империи была одна религия – поклонение Единому Богу Всех Стихий. Однако после смерти Императора и раскола Империи раскололась и религия. В каждой оконечности Империи (пределе) стали поклоняться Богу какой-нибудь одной стихии: в Северном Пределе – Богу Земли, в Южном – Богу Воздуха, в Западном – Богу Воды, в Восточном – Богу Огня; на почве чего часто стали возникать многочисленные разногласия. И только в Городе, столице Империи сохранился Храм Всех Стихий, в котором и находится трон самого Императора.

Блок: Боевка

**БОЕВОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ.****НАХИТОВКА.**

Количество хитов, находящихся на игроке складывается из нательных хитов, хитов за доспех и хитов за прикид.

Нательные хиты – это хиты, находящиеся на человеке независимо от наличия доспехов и прикида. Хиты за прикид добавляются к нательным лишь в том случае, если он надет полностью.

Хиты за доспех распределяются в зависимости от класса доспеха. Они добавляются к нательным лишь в том случае, если доспех надет полностью. За доспех, лежащий в палатке или одолженный другу хиты, естественно, не добавляются. Наручи и поножи хитов не добавляют, однако защищают от однохитового оружия. Шлемы тоже хитов не добавляют, однако защищают носящего их человека от оглушения, а если шлем защищает горло, то и от кулуарки. Также от кулуарки защищает любой кожаный ошейник, укрепленный железными заклепками или пластинами. Латные или кольчужные перчатки хитов не добавляют, однако при условии защиты металлом внутренней стороны ладони, дают возможность удерживать оружие противника за острие.

Нахитовка	Нательная	Прикид	Доспех
4 хита	вождь одного из основных племён	---	---
3 хита	шаман одного из основных племён	полный прикид, идеально соответствующий выбранному персонажу	тяжёлый доспех: кольчуга (до колен и до локтя), кираса или чешуйчатый доспех с наплечниками.
2 хита	люди, владеющие знаниями "воинское искусство" или "кузнечное дело"	что-то очень похожее на прикид	средний доспех: кольчуга (до середины бедра, рукава по локоть), пластинчатый доспех (расстояние между пластинами не более 5 мм).

1 хит	все остальные	что-то напоминающее прикид	лёгкий доспех: стеганный войлок (толщина не менее 0.5 см.), кожа (длинной не менее, чем до середины бедра толщина не менее 0,1см).
-------	---------------	----------------------------	--

ОРУЖИЕ.

На игру допускается оружие, изготовленное из дерева, резины, войлока и покрашенное в натуральные цвета – серебрянка, бронзовка, чёрный. Оружие, боевая часть которого изготовлена из любого металла и пластика, категорически не допускается, так что, пожалуйста, не тащите с собой лишнюю тяжесть. Зона поражения – полная (кроме головы, шеи, паха и кистей). Количество хитов, которое оружие снимает с игрока, зависит от класса оружия:

Тип оружия	Снятие хитов
орудия труда, ножи, кинжалы (при попадании - в незащищенную доспехом часть тела)	1 хит
одноручный меч, полторный меч, одноручная пика, топор, кистень, лук, арбалет, метательный дротик, копье	2 хита
двуручный меч, алебарда, булава (и ей подобное)	3 хита
боевой цеп, двуручная булава (в рост владельца) и т.д.	4 хита

Человек, опущенный в (0) хитов, в течение одной минуты умирает, если ему не будет оказана квалифицированная медицинская помощь, при этом он хрипит, стонет, но разговаривать и двигаться не может.

НОЧНАЯ БОЁВКА.

На ночную боёвку (для тех, кому приснился сон про войну) допускается только клинковое оружие не более 50 см длиной. Всё остальное оружие, а так же щиты и осадные орудия, не допускается, равно как и схватки более чем трое на трое. Так же запрещены штурмы крепостей.

КУЛУАРНОЕ УБИЙСТВО.

Кулуарное убийство проводится только в **не боевой** обстановке. Отыгрывается проведением линии (а не ударом!) по незащищённому горлу противника от одного уха до другого ножом не более 20 см длиной. Если линию закончить не успели – с противника снимается один хит.

ОГЛУШЕНИЕ.

Незаметный (**первоначально**) для противника удар между лопаток, проведённый в небоевой обстановке. Жертва теряет сознание на 1 минуту. Три проведённых подряд оглушения убивают насмерть.

Блок: Фортификация



СТРОИТЕЛЬСТВО.

Возводя внутренние постройки в своём посёлке, племя не только получает различные плюшки, но и существенно увеличивает казну племени – за каждую постройку доход племени увеличивается на 1 тугрик на человека. Строить можно двумя способами – из настоящего дерева или с помощью растущих кристаллов. Постройка должна иметь размер два метра на два метра, четыре стены (не менее двух метров высотой) и чётко обозначенный вход. Строительство из растущих кристаллов выглядит так – возводятся стены из конвертов, под ними закапываются растущие кристаллы из расчета 1 растущий кристалл на один метр стены (то есть отдаются тех. мастеру), и через 10 лет строение будет готово. Постройки из растущих кристаллов быстро - и легко возводимы; однако при попадании в них из какого-либо осадного орудия они разрушаются, уничтожая так же всё, что находится внутри них. Так же они уничтожаются и при взрыве изнутри (диверсия). Строения из настоящего дерева долго и трудно возводить, зато они гораздо эстетичнее и долговечнее, так как осадными орудиями они не разрушаются, а при диверсии уничтожатся только то, что (или кто) было внутри, а стены остаются. При замене стены из растущих кристаллов на стену из настоящего дерева растущие кристаллы не возвращаются.

Блок: Штурмы, Осады



ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ.

К осадным орудиям относятся баллисты, требучеты, катапульты и тараны. При попадании осадного орудия (кроме тарана) в любое существо оно погибает. Удар тараном по людям, даже защищенным щитами, запрещен. Снарядами для катапульты и требучета служат полиэтиленовые пакеты, набитые мхом. В случае если снаряд рассыпался в воздухе, его части никому вреда не причиняют. Снаряды для баллисты должны иметь гуманизатор из мягкого материала, по ширине превосходящий глазницу взрослого человека. Центр тяжести снаряда должен быть смещен к передней его трети.

Для переноски тарана требуются четыре человека, для атаки крепостных ворот тараном – шесть.

Камень с крепостной стены кидается двумя людьми не далее, чем на метр от стены. При попадании камня в любое живое существо – оно безвозвратно погибает. Щит от камня не спасет. Горячая смола, равно как и кипяток, не применяется вовсе (нужно беречь доспехи других людей).

ШТУРМЫ КРЕПОСТЕЙ.

Штурмовать крепости можно только с 6.00 до 22.00. Ров перед крепостью непреодолим, если он шириной и глубиной не менее одного метра. При падении в такой ров человека в доспехах – он гибнет, без доспехов – оставляет всё оружие во рве и вылезает сам только при посторонней помощи. При высоте стены более двух метров атака противника со стен на землю и обратно разрешена только метательным оружием. Стены как «по-жизни», так и «по игре» не разрушаются. Ворота выносятся после ста ударов двуручным топором, пятидесяти ударов бревном, двадцати ударов простым тараном, баллистой, катапультой, требучетом или пяти ударов окованным тараном. Разбег тарана должен быть не менее 10 метров. После выноса ворот они должны опуститься. Отталкивать прислонённые лестницы с людьми **запрещено**, пустые лестницы требуется приподнять на один метр над землёй, после чего они считаются упавшими.



Блок: Пожары, поджоги

ПОДЖОГ.

Сжечь «по игре» можно только внутренние постройки и палатки. Отыгрывается железной банкой с **холодными** углями, поставленной перед палаткой или постройкой не далее чем за 30 см. Помещение сгорает мгновенно со всем содержимым (ресурсы, люди, оружие).

Блок: Плен



СВЯЗЫВАНИЕ.

Повязывание (а не завязывание) на обе руки (ноги) противника верёвочки. Освободиться можно при помощи любого игрового режущего оружия (нож, меч, топор, наконечник копья и т.д.). При обоюдном желании связывание может проводиться «по-жизни», тогда освобождение – так же «по-жизни».

Блок: Обыск



ОБЫСК.

Игрок удерживает противника за обе руки и заявляет действие. Обыск проводится в течении 1 минуты. Жертва отдаёт всё игровое имущество нападающему. По обоюдному желанию обыск может проводиться и «по-жизни».

При обыске палатки человек заявляет действие в течении трёх минут ему обязаны отдать все игровые вещи, находящиеся в ней.

Блок: Медицина, лекари



ЛЕЧЕНИЕ.

Лечение проводится игроком, имеющим специальность «Лекарское дело». Каждый нуждающийся в помощи Лекаря должен находиться на отдельном лежаке, так что просьба позаботиться о лежаках заблаговременно.

Стационарный госпиталь – отдельное помещение внутри крепости, огороженное со всех сторон стенами высотой не менее двух метров и имеющее дверь.

Временный госпиталь – уголок в крепости, отведенный для Лекаря и его подопечных.

Полевой госпиталь – палатка либо шалаш, сооружённые вне крепости для лечения раненых.

Лечение ранений. В полевых условиях Лекарь оказывает помощь игроку, находящемуся в (0)хитов (если, конечно, успевает к пострадавшему за 1 минуту), путём повязывания последнему повязок из бинта, количественно равных числу снятых с него хитов. Игрок в нуле хитов не может сражаться. В стационарном госпитале Лекарь восстанавливает по 1 хиту за 3 минуты, во временном – за 5 минут, в полевом – за 7 минут. В конце лечения на месте снятых бинтов на прикид нашивается шов длиной не менее 5 см за каждый хит. Швы остаются до самой смерти.

Лечение болезней. Проводится только в стационарном и временном госпиталях. На каждую дозу лекарства или противоядия требуется сертификат. Лекарь должен помнить, что он такой же человек, как и все остальные, так что инфекцию он тоже может подхватить. Лечение от болезней проводится в течении 5 минут.

Лекарь должен иметь при себе «лекарскую книгу» - список рецептов лечения от болезней и ядов.

Блок: Яды



ЯДЫ И ОТРАВЛЕНИЯ.

Моей жене Юльчик посвящается...

Отравление – попадание внутрь человека либо на его кожу «отравляющих» веществ, создающих опасность для игровой и только игровой(!) жизни игрока.

На игре существуют внутренние яды и наружные, в том числе и яды на оружие. Яды делятся на две группы: органические – яды и противоядия создаёт лекарь (из трав, грибов и т.д.), и неорганические – яды и противоядия создаёт алхимик (из минералов, солей и т.п.). Яд действует строго определённым способом, а противоядие – на строго определённый яд. Противоядие действует некоторое времени, в течении которого яд нейтрализуется. Так как яды вполне определены, то изобретать новые – бесполезное занятие. Одна доза яда или противоядия действует только на одного человека. Максимальная доза яда или противоядия в одной ёмкости – три дозы, остальные – поглощаются.

Название	Тип	Создатель	Время действия	Действие	Отыгрыш	Действие противоядия
Кураре	Наружный	Лекарь	Мгновенно	Смерть	Синяя акварель, гуашь	5 минут
Кураре-Лайт	Наружный	Лекарь	Мгновенно	Потеря сознания на 5 минут	Зелёная акварель, гуашь	5 минут
Синильная мазь	Наружный	Лекарь	30 секунд	Смерть	Бальзам "Звёздочка"	10 минут
Настойка мухомора	Внутренний	Лекарь	Постоянно	Опускает человека в 1 хит, всё оружие - (-1) хит	Лимонная кислота	Излечение за 1 минуту, либо - обряд изгнания Беса
Ядовитая сера	Внутренний	Алхимик	Мгновенно	Усыпление на 1 минуту, громко храпит, потом -	Перец	10 минут

				смерть		
Мышьяк	Внутренний	Алхимик	10 секунд	Смерть	Соль	5 минут
Никотин	Внутренний	Демон	Пока куришь	Опускает человека в 1 хит, не может владеть оружием и бегать во время курения и 3 минуты спустя	Табак	---
Алкоголь	Внутренний	Демон	Мгновенно	Смерть с до- о-о-о-о- олгим пребыванием ТАМ	Любое алкогольное питьё	---

Блок: Демография, евгеника



РОЖДЕНИЕ.

Новые члены племени рождаются в результате только очень тесного общения мужчины и женщины (разумеется, игровой отыгрыш), да и то не всегда, а только тогда, когда Боги благоволят этому.

Однако следует помнить, что незаконнорожденных (то есть рожденных вне брака) Боги не очень жалуют, что сказывается не столько на них самих, сколько на их окружении. Когда ребёнок рождается, то в течение 10 лет он должен постоянно находиться с родителями, причём первый год – оглашая окрестности громким плачем. Родители обязаны в течение всех десяти лет кормить ребёнка, ухаживать за ним и объяснять премудрости жизни. Ребёнок отыгрывается набедренной повязкой из светлой ткани в виде «памперса». Если повязки нет, то ребёнок умирает в течении года, так что просьба ко всем девушкам – если хотите занять ребёнка, то захватите с собой пелёнку нужного размера, а то и две – ведь возможно рождение и двойни. В 10 лет ребёнок становится полноправным членом общества, а в двадцать лет он готов к воспроизводству потомства. И ещё. У каждой девушки с самого начала игры (либо с момента рождения) присутствует так называемый «секс-купон». После первой же брачной ночи (или того, что её заменит) «секс-купон» уничтожается.

ИЗНАСИЛОВАНИЕ.

Отыгрывается поцелуем в лоб либо в затылок (в зависимости от извращённости), проведённый при удержании обеих рук жертвы.

Блок: Страна мертвых



МЕРТВЯТНИК.

Игрок, благополучно (или не совсем) закончивший свою игровую жизнь, для получения следующей роли должен отработать на благо общества 2 часа. Однако простое сидение, тем более в своём лагере, за отработку не засчитывается.

После отработки игроку даётся новая роль, либо заготовленная заранее им самим, либо выданная мастером.

Мертвятник работает с 6.00 до 21.00. Все умершие позже – подходите на отработку на следующий день.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Основу любой экономики, кроме натурального обмена, составляют деньги. Денежная система такова – минимальная денежная единица равна одному тугрику (1 тугрик), пять тугриков приравниваются к одному мудрику (1 мудрик), а пять мудриков равны одному взубрику (1 взубрик). Из этого следует, что 1 взубрик = 5 мудрикам = 25 тугрикам. Деньги добываются всеми возможными способами.

Сталь - вырабатывается в шахтах, указанных Богами. Требуется для изготовления оружия, щитов и осадных орудий. Отыгрыш: игрок выкапывает яму нужного размера там, где укажет мастер, и получает, за это соответствующее работе число чипов стали. (Просьба к игрокам привезти на игру хотя бы 1-2 лопаты на команду). Так же встречается (но очень редко) **небесный металл** – при добавлении его в оружие он увеличивает его силу на 1 хит.

Торф - собирается минерал торфяк (горючий и негорючий) и перерабатывается либо в старой отработанной шахте (негорючий торфяк), либо на огне (горючий торфяк), в результате чего появляется торф. Требуется, для уменьшения времени обработки стали (при наличии жаровни). Отыгрыш: игрок собирает мусор и либо сваливает его в специально предназначенную для этого яму (несгораемый мусор), либо сжигает его на костре (сгораемый мусор), за что и получает определённое количество чипов торфа. Мастер должен видеть количество перерабатываемого мусора.

Растущие кристаллы - дарятся богами в знак благодарности за услуги по строительству конструкций, угодных богам. Требуются для возведения стен из конвертов в поселках. Отыгрыш: игрок по указанию мастера что-нибудь строит или таскает строевой лес, в результате чего он становится обладателем нескольких чипов растущих кристаллов.

Хавчик - добывается земледелием, скотоводством, охотой, собирательством и другими способами. Требуется для поддержания жизнедеятельности в племени - чем больше хавчика, тем больше народу может жить в племени. Отыгрыш:

собирательство - игрок приносит мастеру 10-литровое ведро шишек и обменивает его на чипы хавчика;

охота - игрок убивает какого-нибудь дикого зверя и получает от него чипы хавчика;

скотоводство - игрок надувает воздушные шары и пасёт их в течение получаса, не привязывая их и не прикасаясь к ним руками или ногами, можно лишь подгонять их прутиком;

земледелие и остальное - команда сама придумывает реалистичный способ добывания хавчика и его отыгрыш, согласовывая это дело с мастером.

РОЛИ.

ВОЖДЬ (король, босс и т.д.).

Человек, управляющий жизнью племени. Он решает, чем заниматься каждому человеку в племени, кому повысить зарплату, а кого выгнать из племени, кого нанять и т.д. Вождь обязан постоянно носить Символ Власти – она доказывает, что он действительно вождь. Вождь должен выделяться среди племени. Вождём может быть любой человек, владеющий знаниями «руководство» и «воинское искусство». Любой родственник вождя изначально владеет знанием «руководство». Вождь в племени может быть только один.

КАЗНАЧЕЙ (советник, комендант и т.д.).

Человек, отвечающий за экономическое развитие племени. Каждый чётный час дневной игры он должен сдавать тех. мастеру определённое количество чипов еды, равное числу членов племени, иначе в племени может начаться голод, мор и т.д. В это же время он получает доход племени в размере трёх тугриков на человека племени, находящегося на территории поселения или на расстоянии прямой видимости. За каждое строение внутри поселения доход на каждого человека увеличивается на один тугрик. В отсутствии казначея его обязанности выполняет вождь племени. Казначеем может быть любой человек, владеющий знанием «казначейство».

ШАМАН (жрец).

Человек, являющийся основным посредником между Богом и племенем. Имеет право обращаться к Богу без даров. Так же он является устами Бога на земле. Шаман должен заботиться о чистоте, порядке и благоустройстве капища, проводить общие мессы, приносить жертвы Богу (можно и человеческие – чем лучше и значимей жертва, тем выше вероятность получения требуемой «плюшки»). Прикид шамана должен соответствовать той стихии, Богу которой он служит. Шаман не может носить оружие и доспехи, однако посох шамана обездвиживает любого человека (кроме другого шамана) на неопределённо долгое время – человек застывает в том положении, в каком его коснулся посох, он может только вращать глазами и моргать. Из этого состояния его может вывести повторное касание посоха любого шамана. Посох шамана действует только в руках самого шамана. Шаманом может быть любой человек, владеющий знанием «клирика». Шаман в племени может быть только один.

ЛЕКАРЬ.

Человек, возвращающий людям былую радость жизни. Лекарь должен реалистично отыгрывать лечение, собирать различные травы, варить отвары и т.д. Лекарем может быть любой человек, владеющий знанием «лекарское дело». На начало игры в племени может быть не более одного лекаря.

АЛХИМИК.

Человек,двигающий прогресс племени вперёд. С помощью колб, реторт, пробирок, жаровни и тому подобного алхимик ставит различные опыты – смешивая различные ингредиенты (от стали и торфа до оленьих рогов, заячьих лапок и черепа волка), он производит открытия, то есть добывает знания, необходимые для жизни всего племени. На начало игры в племени может быть только один алхимик. Алхимиком может быть любой человек, владеющий знанием «алхимия».

КУЗНЕЦ.

Человек,выковывающий оружие и доспех. У кузнеца обязательно должны быть фартук с нарукавниками (желательно, кожаные), молот и наковальня. Молот кузнеца может поднять только кузнец, либо два человека. В обыкновенных условиях оружие, снимающее 2 хита, кузнец может отковать за 6 лет, затратив 2 килограмма стали; оружие, снимающее 3 хита,

и осадные орудия (таран, баллиста, катапульта, требучет и т.д.) – за 12 лет, затратив 6 килограммов стали. Наличие у кузнеца жаровни с углями (жестяная банка, наполненная тлеющими углями) в два раза уменьшает затраты стали и даёт возможность использовать торф. На начало игры в племени может быть только один кузнец. Кузнецом может быть любой человек, владеющий знанием «кузнечное дело».

ВОИН.

Человек, умеющий владеть любым оружием, работать с подъёмным мостом (при наличии такового) и имеющий право носить доспехи. Только человек, владеющий знанием «воинское искусство».

КРЕСТЬЯНИН.

Человек, не обладающий ни какими знаниями. Может владеть только кинжалом, луком и орудиями труда. Всё оружие в руках крестьянина снимает (1) хит.

БРОДЯЧИЙ ТОРГОВЕЦ.

Человек, решивший испытать судьбу в столь нелёгкие времена и подзаработать на этом некоторое количество денег (чем больше, тем лучше). Караван торговца не облагается подорожными пошлинами, правда, разбойники и прочие лесные жители далеко не всегда об этом догадываются, что часто приводит к нежелательным осложнениям (имеется в виду для торговца). В караване должно быть хотя бы одно колёсное транспортное средство.

ОБУЧЕНИЕ. Человек, желающий обучиться какой-нибудь специальности, либо идёт в Город и обучается в Университете, либо находит человека данной специальности и имеющего звание «учитель» по ней. Отыгрыш: человек вместе со своим учителем в течение 10 лет занимается тем, чем полагается заниматься человеку данной специальности, не отходя от учителя более чем на три метра. За один раз учитель может обучить не более трёх человек.

Блок: Животные, охота



ЗВЕРИ.

В лесах Империи до сих пор осталась различная живность. В случае удачной охоты на них можно получить некоторое количество еды и другие ценные вещи. Вся фауна Империи отличается буйным характером, жестокостью и жёлто-оранжевым хайратником, с надписью названия зверя:

Название	Когтикопыта	Зубы	Рога	Шкура	Побираемость	Особенности
Волк	Кинжал (-1)	Кинжал (-1)	---	10 хитов	Шкура, хвост, 4 лапы, зубы, чипы еды	Агрессивен
Медведь	Кинжал (-2)	Кинжал (-2)	---	30 хитов	Шкура, жир, 4 лапы, чипы еды	Неагрессивен, медлителен, лазает по деревьям
Кабан	Кинжал (-1)	Кинжал (-1)	---	20 хитов	Шкура, хвост, банка	При ранении впадает в ярость, непробиваем из

					тушенки, чипы еды	лука, арбалета
Тур	Кинжал (-1)	---	Меч (-4)	5 хитов	Шкура, рога, банка тушенки, чипы еды	Агрессивен

Блок: Наука



ИЗОБРЕТАТЕЛЬСТВО.

Для развития прогресса требуется изучение разнообразных технологий, чем и занимаются алхимики в свободное от отдыха время в своих лабораториях.

Технология	Возможности	Особенности
Боевой топор	Изготовление боевого топора	
Алебарда	Изготовление алебарды	Требуется боевой топор
Меч одноручный (полуторный)	Изготовление одноручного (полуторного) меча	
Меч двуручный	Изготовление двуручного меча	Требуется меч одноручный (полуторный)
Боевая одноручная пика	Изготовление боевой одноручной пики	
Боевое копьё, багор	Изготовление боевого копья, багра	Требуется боевая одноручная пика
Таран	Изготовление тарана	
Окованный таран	Изготовление окованного тарана	Требуется таран
Баллиста	Изготовление баллисты	
Требушет	Изготовление требучета	Требуется баллисту
Катапульта	Изготовление катапульты	Требуется требучет
Боевая система	Добавляет всем членам племени (-1) хит на снятие любым оружием и орудием труда	Требуется алебарду, двуручный меч, боевое копьё, окованный таран, катапульту
Торфопереработка	Увеличивает в два раза добывание торфа	
Рудокопство	Увеличивает в два раза добывание стали	
Кристалловодство	Увеличивает в два раза добывание кристаллов	
Сельское	Увеличивает в два раза добывание	

хозяйство	хавчика	
Рог изобилия	Периодически добавляет некоторое количество стали, торфа, кристаллов и хавчика	Требует торфопереработку, рудопромышленность, кристалловодство, сельское хозяйство
Эликсир вечной молодости	Делает невосприимчивым всё племя для смерти от старости	
Экономическая независимость	Делает ненужными все ресурсы, существенно увеличивает доход племени	Требует боевую систему, рог изобилия и эликсир вечной молодости

Технологии являются таким же товаром, как и всё остальное, - их можно купить, продать, обменять, украсть и т.д.

2.0.0.3