

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

Название игры: Зачарованная Русь

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Ранения](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Зачарованная Русь - 99

Игра прошла 3-5 сентября 1999

Мастера

Яри – главмастер

Скив – экономика, полигонный мастер

Денетор – экономика

Бодхи – магия, мастер по мертвятнику

Грызъ – опять магия, боевка

Концепция игры

Что такое мир данной игры? Это реальность, но реальность былинная, сказочная, иногда неожиданная и неизвестная. Зачарованная Русь живет в легендарное время сил природы, сказочных существ и языческих богов. В центре земли, на острове Буяне, растет мировое древо, по ветвям которого, по легенде, можно подняться в Ирий, светлое царство богов и предков. Под ним лежит камень Алатырь, дверь в подземное царство нави. Пришедший на остров, по легенде, никогда не останется прежним. Люди постоянно окружены духами дома, леса, и поля. Их не всегда можно заметить, но почти всегда можно почувствовать их присутствие. Они могут помогать человеку, а могут вредить, и не всегда живут в мире между собой. И сам человек - это не просто его телесная оболочка, но и некая волшебная сущность, которая только и ждет удобного случая, чтобы проявить себя. Чаще всего это

бывает ночью, когда душа, уставшая от человеческого бытия, перевоплощается в того (или в то), чем она втайне мечтала стать. Как правило, эта сущность не соответствует тому, чем человек является днем и его неосознанное противоречие ранит его, не дает покою и зовет туда - не знаю куда. И осознание (и, возможно, разрешение) этого противоречия и есть одна из главных целей игры.

Поясню, как это выглядит на практике. Каждый человек заявляется на игру двумя персонажами. Один из них – человек, второй – оборотень, берегиня, дэв, пери... С наступлением игровой ночи такой двойной персонаж имеет право (но до известной степени не обязан) скинуть человеческую маску и стать той самой волшебной сущностью. Модель поведения при этом изменяется. Прикид сущности обязателен!

Ночь – время ирреальное. Собственную волшебную сущность человек трактует как сон. И наоборот. Полученная сущностью информация трактуется соответственно: запоминается важное, забывается ненужное... Но если ваша волшебная сущность всю ночь буянила, будьте готовы утром увидеть следы погрома. Смерть человека не означает смерти сущности, но она при этом ощущает некоторую слабость и ломоту в костях. То же самое – в обратном случае.

Некоторые экземпляры на полигоне имеют только одну сущность – и не всегда человеческую...

Мир Зачарованной Руси захватывает ВСЕХ персонажей. И даже простой рыбак играет в нем не менее важную роль, чем некий богатырь, борющийся с половцами. Причем не только потому, что с половцами при желании можно попробовать договориться, а с голодом (который не тетка) – нет, но и потому, что он сам может этим богатырем стать. Жители Руси, да и всего мира, стараются жить так, чтобы их жизнь была похожа на сказку, былинку, летопись - а не на повесть типа "жил, жил, да и помер". Любой обитатель Зачарованной Руси имеет право на чудо, на приключение. Если оно к вам не пришло само, смело отправляйтесь на его поиски (хотя оно может быть совсем рядом - оглядитесь повнимательней). Мы поможем Вам его отыскать. Никто не сказал, что это будет просто. Ведь жизнь не исчерпывается поиском неизвестно чего за тридевять земель - надо когда-то и хлеб сеять, и рыбку из пруда вынимать... и вообще, Русь обложена хазарами позорной данью, князья сплошь и рядом ссорятся, на дорогах соловьи да разбойники, в реках залетные викинги.

Человек в любой момент может переменить свою роль и волшебную сущность, разумеется, при наличии прикида. Делается это через мертвятник. Ваш прежний персонаж должен при этом логически помереть (да хоть в болоте утонуть, если угодно). Люди без прикидов являются: а) цивилирами; б) исключительно болезненными персонажами.

Политическая ситуация

Русь процветает. Князь Кий, основавший Киев, сто лет как помер. Князь Олег еще не родился. В Киеве сильна княжеская власть, главным образом от нужды постоянно держать сильную дружину. В Новгороде, напротив, вольница. Искоростень славен амбициями князя. Города Руси, несомненно, заинтересованы друг в друге, а князья заинтересованы в объединении страны... каждый под своей властью. При этом князь, поддерживающий экономически Родень (русскую святыню), соответственно, поддерживается его жречеством и имеет большой политический вес (и может рассчитывать на мастерские пряники). Родень может поддерживаться любым количеством князей. Половцы тревожат большей частью полян, но не только их. Крепко мешают торговле. Помимо того, Хазарский каганат полвека назад наложил на Русь унижительную дань по три куны с дыма. Собирают ее баскаки. До сих пор славянские племена платили дань и не рыпались.

Подарки и долг чести

Людям свойственно дарить друг другу подарки. Дарить можно, в принципе, почти все. Не принять дары нельзя. Преподносящий дар приобретает добрую славу, а при определенном положении дел может рассчитывать на небесное покровительство. Но каждый дар требует ответного дара. Таким образом, получив дар, надо начинать думать об ответном даре. Если возможности преподнести адекватный ответный дар нет, то через 30 минут (за это время можно и придумать) персонаж попадает в зависимость – "долг чести". Находящийся в долгу чести должен выполнять любую игровую просьбу того, у кого он в долгу. Отказ от выполнения какой-либо просьбы влечет за собой ущерб для чести.

Отказ от принятия подарка или дара может быть расценен как оскорбление со всеми вытекающими. Приятно, если преподносимые в дар предметы так и остаются у получившего их игрока.

Если один из персонажей делает что-либо для другого (помогает в битве, учит и т.д.), другой оказывается у первого в долгу чести (см. выше). Долг чести вынуждает клясться в верности, помогать в войну, давать политические преимущества и т.д. Одно такое добровольное действие, как и выполнение игровой просьбы, снимает долг чести с персонажа. Дружинники, питающиеся от стола князя и получающие от него подарки, таким образом, не могут сохранить честь, отказываясь сражаться на его стороне.

Богатыри

Чтобы стать богатырем/богатуром, необходимо совершить подвиг (не всегда ратный; например, совершить путешествие в тридесятое государство). В богатыри официально верстают князь/глава рода. На момент начала игры богатырей нет (сидеть на печи сиднем не возбраняется). При определенном стечении обстоятельств у персонажа появляется нестерпимое желание стать богатырем. Богатыри едят за троих, обязаны участвовать в заставах. Не могут разбойничать. Ездить богатырь может только на богатырском коне. Не имеющим таковых – ищите, объезжайте или ходите пешком. Богатыри обладают большой жизненной силой и повышенной стойкостью к ранам.

Богатырское оружие обладает большей убойной силой, что маркируется соответственно; богатырский доспех, как правило, обычен.

Основные команды

Новгород. Племена – радимичи/дреговичи. Люди вольные, князь у них имеется, но обращаются с ним по-свойски,... что не всегда ему нравится. Верховная власть – вече. Основные занятия населения – торговля и рыболовство. Соответственно, главные боги в пантеоне – Род, Велес и Царь морской (роль моря с успехом исполняет Ильмень-озеро). Количество людей в команде – 7-8 человек.

Киев. Племя – поляне. Такой вольницы, как в Новгороде, здесь уже нет. Князь имеет претензии стать князем всея Руси. Имеют сильную дружину, т. к. вынуждены регулярно выяснять отношения с половцами, каковые наезжают не реже двух раз в лето. Основное занятие – земледелие, развиты ремесла. Главные боги соответствуют основным богам общерусского пантеона, то бишь Род (Вселенная) и Триглав как его воплощение. Среди женского населения сохраняется поклонение рожаницам, Ладе и Макоши. Количество людей в команде – 7-8 человек.

Искоростень. Племя – древляне. Живут в лесах, но при князе. Князь отличается от своих подданных не столько знатностью и богатством, сколько крутостью и амбициями.

Богатство сей народ измеряет исключительно кунами (шкурка куницы), живет лесом (охота, бортничество, собирательство). Религиозный культ – архаичные Род и рожаницы. Впрочем, князь с дальним прицелом на киевский стол насаждает в своей дружине культ Триглава вообще и Перуна в частности.
Количество людей в команде – 5-6 человек.

Родень. Священный город всех племен Руси. Как явствует из названия, основной культ – Рода. Культ Триглава на вторых ролях, хотя в последнее время его влияние усиливается. Священный огонь у идолов поддерживается всегда, нарушение чревато как для команды, так и для всей страны. Если мастер, забредший в Родень неважно когда, увидит потухший священный огонь или кипящийся на нем котелок, он этого не поймет! Посторонних (в смысле, нерусских) в город не пускают, или пускают, но в качестве жертв. Никаких занятий, кроме религиозных, население не имеет. Кормят горожан всем миром, то бишь всей Русью. Князя нет, есть Верховный волхв, которому подчинен весь город.
Количество людей в команде – 4 человека.

Половцы. 2 рода: Беркута и Грифа. Роды могут враждовать между собой, могут резко подружиться. Теоретически занимаются скотоводством, практически – живут за счет более богатых соседей. Главный бог – Тенгри-хан (бог огня и грозы), духи помельче – всевозможные дэвы и пери. Разлит тотемический культ, культ Луны и Солнца. Имеют не ахти, какие доспехи (исключая трофейные), практически не слезают с лошадей, но стремян не знают и потому копейного боя верхом не ведут.
Род Беркута – 10 человек
Род Грифа – 6 человек

На полигоне будут и другие команды, помельче и непонятнее.
Русь на текущий момент находится под пятой у Хазарского каганата. И платит ему дань по три куны от дыма (с палатки). По давнему обычаю, сборщики дани неприкосновенны. Не платить дань попробовать можно, последствия – за свой счет.

Хазарские баскаки. Гнездятся в поселении под гордым названием Яхробол. Недалеко от Киева. Не любят и не знают лесов, бывают только в Искоростене по необходимости, да и туда предпочитают ездить с купеческим караваном. Теоретически имеют охрану, что выражается в повышенной стойкости к ранам, и (в случае получения дани) обоз. Так что баскак с двумя возами под мышкой – явление совершенно нормальное.
2 – 3 штуки. Посредник киевский.
команда набрана

Викинги. Перемещаются как пешком, так и на драккаре, маршрут движения: Ладожское озеро – Новгород, Волхов – волок – Волга - Искоростень – волок - Днепр – Киев (не вполне верно географически, зато с игровой точки зрения подойдет). Волок отыгрывается несением на плечах связанных вместе мачты и весел 100 метров. Плывущий драккар – один несет длинную мачту с большим голубым флагом, либо вся команда добросовестно гребет подходящими обтесанными сосенками. Викинги могут наниматься на службу, тогда они оставляют драккар в покое и становятся сухопутными. Могут грабить и торговать. На воде драккар тронуть нельзя (можно обстрелять), но и он для нападения должен причалить. Драккар горит.
Драккар вмещает 4 – 5 человек. Минимальная команда для управления – трое.
команда набрана

Разбойники. Куда ж без них... Двое нормальных и один Соловей.

Штучные персонажи:

Певец Боян

Кот баюн

Сирий/Алконост

Гамаюн

Охотник за птицей Сирий (слегка не в себе; пока ловит исключительно сов)

Бродячий торговец из Арабистана

Баба Яга (заявка принята)

Кошечей бессмертный

Конь богатырский (на момент начала игры дикий) 3 головы. Если среди них будет пара, могут размножаться.

Экология полигона и игроков

На полигоне игроки должны соблюдать ряд экологических правил. Местность, отведенная для игры, будет служить людям, и после ее окончания.

На полигоне запрещается рубить живые деревья и кустарники («зеленку»). Топлива и стройматериалов будет более чем достаточно и без этого. Весь мусор должен быть либо сожжен, либо закопан в мусорные ямы. Жестяные банки перед закапыванием нужно отжечь. Стекланные бутылки и банки просьба увозить после игры в город и выкидывать там. Костры следует окапывать, во избежание пожара. Полигон находится на торфянике. В этом году в округе и так сгорело достаточно.

Во время игры пожизненный бардак в лагере приравнивается к игровому и наказывается игровыми методами.

Спиртные напитки (кроме водки) на игре разрешены при том условии, что пьяный игрок не будет шататься по полигону, а мирно ляжет спать в своей палатке. Пьяным считается игрок, от которого пахнет спиртным. Водку разрешается пить только в нештормовое время (с 22 до 6 часов).

Игрок, замеченный пьяным на полигоне, отправляется в мастерятник. Его судьба в таком случае будет решаться мастерами. Игрок, сражающийся в пьяном виде, тут же будет переведен в разряд туристов и выведен из игры.

Нецензурная ругань и неигровые разговоры приравниваются к игровому сумасшествию, с последующей реакцией на него.

Люди, будем вежливы друг с другом!

Игроки, уличенные в злостном несоблюдении игровых правил, после игры демонстрируются всему полигону. Страна должна знать своих героев. Также такие игроки будут включены в отчет об игре.

Блок: Религия



Религия половцев

О религии кочевых племен известно не очень много. Верховным богом у них был Тенгри-хан, бог грозы и молнии. Интересно, что с этим богом у кочевников был связан запрет: никогда не стирать одежду, чтобы не убило громом. В итоге богач засаленную одежду просто выкидывал, а от бедняков разило так, что близко не подойдешь. Культ носил шаманский характер (пользуйтесь!). Поклонялись тотемам (беркут, гриф), имелся также культ Луны и Солнца.

Аналог русской Бабы Яги звали Жалмауз-кемпир. Духами помельче являлись: дэвы всех видов и мастей (примерный аналог джинна), пери – то же самое, но женского полу и очень красивые. К людям данный народ относился когда, как и кто как.

Блок: Боевка



Боевые правила

Зона поражения - полная, за исключением головы, паха, кистей и стоп. Бои будут вестись по бесхитовой системе. Попадания в разные места ведут к разным результатам. Доспех прикрывает только то, что он прикрывает. Артефактное оружие маркируется, но его действие, разумеется, не общеизвестно (представляете картину: богатырь встречается в степи с половецким карликом и спрашивает: "Эй, малый, а твоя борода убивает или только опутывает?"). Исключение составляет маркировка богатырского оружия – синяя лента на эфесе повыше гарды/на древке пониже наконечника, что означает повышение поражающей способности на 1 пункт. Богатырским оружием может быть что угодно, кроме кулуарок и кинжалов.

Шлем на голове защищает от оглушения, а также может превратить легкий доспех в средний, средний – в тяжелый. Должен реально защищать голову.

Наличие наручей и поножей из металла или с металлическими прокладками защищает соответствующую часть руки/ноги по тем же правилам, что и остальной доспех.

Каждый доспех держит определенное число ударов тем или иным оружием. Все, что сверх того, засчитывается на поражение. При этом изрубленный доспех нуждается в ремонте у кузнеца (разумеется, после боя).

Во избежание путаницы пробивание доспеха считается отдельно для каждого вида оружия (т. е. если вас бьют спереди мечом, а сзади кинжалом, вы вольны, считать пробивание доспеха отдельно по каждому виду оружия; но удары на поражение засчитываются совокупно).

Блок: Фортификация



Укрепления

Крепость должна иметь ворота шириной не менее 1,5 м. Длина штурмовой стены не менее 5 м (вместе с воротами). От качества постройки зависит число ударов тарана и общая обороноспособность крепости. Над воротами желательно наличие надвратной башни. Возможное оснащение крепости: падающие бревна на цепях (подвешенный на веревках легкий шест, завернутый в одеяло), рвы (ширина не менее 1 м, глубина не более 15 см), подземные ходы, (вход и выход – квадрат из веревок 1x1 м, возможна маскировка), катапульты. Ловушки для нападающих типа обрушивающейся под ногами земли допустимы, но будут жестко сертифицироваться мастерами на предмет травмоопасности.

Убитые лежат на месте до окончания сражения.

Блок: Штурмы, Осады



Для защиты осаждающие могут применять:

бревна (свернутая пенка, скидывают 2 человека),

камни (мешки с травой или другим легким мусором, скидываются строго вертикально, с вытянутых рук), смолу (котелки с шишками или водой). Бревно при попадании убивает насмерть, камень повергает в тяжелое ранение, смола – в среднее.

Таран представляет собой бревно длиной не менее 3 м, диаметром 15 см. Переноситься минимум 4 людьми.

Время задержки штурма: от подхода всей армии к крепости до окончания традиционного поединка между воином крепости и воином захватчиков.

Блок: Пожары, поджоги



Поджоги

Обозначаются красной тряпкой, закрепленной на постройке и хорошо видимой, и криками: “Огонь!” Заливается каждая тряпочка 1,5 л воды в течение 15 минут после поджога. После этого срока постройка считается сгоревшей. В ночное время поджоги недействительны.

Все крепости на Руси деревянные. Их можно попробовать поджечь, но горящих стрел для этого потребуется немало. Более эффективно использовать горящий хворост (к стене укладывается охапка веток; на нее у стены (!) навязываются красные тряпочки).

Блок: Плен



Пленение и пытки

Пленным считается игрок, которому затянули петлю на любой части тела, кроме шеи, если игрок не держит в руках оружие которым может перерезать веревку. Сеть вяжет и вооруженного, но должна захлестывать руки и не менее половины корпуса. Оглушение производится при ударе нерабочей части оружия по спине и одновременном произведении крика “Оглушен!”. После этого оглушенный обязан 5 мин не двигаться с места и не издавать звуков. Оглушить игрока в шлеме нельзя. Пленный должен быть связан (петля на руках и петля на ногах) или закован кузнецом. Берсерков веревки не держат. При желании пленника его можно связать по жизни, тогда он имеет право по жизни же пытаться освободиться.

Блок: Обыск



Обыск пленного производится либо по жизни, либо словесно, по желанию обыскиваемого.

Блок: Пытки



Пытки моделируются отжиманиями (максимум 20 раз) с перерывом в 5 минут. Или отыгрыш. Выдержавший 3 серии пыток считается искалеченным. Не выдержавший пыток отвечает на вопрос пытающего.

Блок: Ранения



Раны

Бывают трех типов: легкие, средние и тяжелые. Легкая рана не лишает человека способности драться при попадании в корпус или пользоваться конечностью при попадании в оную. Средняя лишает человека возможности пользоваться конечностью при соответствующем попадании. Человек, получивший среднюю рану в корпус, может повести себя двояко: либо продолжить сражение, пока стоит на ногах, либо упасть наземь/выйти из боя. В первом случае после боя, даже не получив более ни одного удара на поражение, человек приобретает статус: а) героя; б) умирающего.

Тяжелая рана конечности – ее отрубание. Тяжелая рана корпуса – смерть через 3 мин или после окончания боя (если хочется выкрикнуть проклятие, раскрыть кому-то тайну).

Раны складываются: две легкие раны – средняя, две средние или легкая и средняя – тяжелая. Тяжелая рана в корпус плюс любая туда же дополнительно – мгновенная смерть.

Господа! Считайте раны на себе! Другие посчитают их сами. Единственное исключение относится к маркированному оружию: если вы видите на оружии подозрительную маркировку, будьте готовы к неприятностям (или их отсутствию). При необходимости владелец вам все скажет.

Таблица поражения (для человека):

Доспех	никакой		легкий	средний
	удар в конечность	удар в корпус		
Кинжал, дротик	лёгкая рана	средняя рана	не пробивается	не пробивается
Меч/сабля	средняя рана	средняя рана	держит 1 удар	держит 2 удара
Топор	тяжёлая рана (отрублена)	тяжёлая рана (агония)	не держит	держит 1 удар
Копье, стрела	средняя рана	средняя рана	не держит	держит 1 удар
Дубина, кистень, молот	средняя рана	средняя рана	держит 1 удар	не пробивается

Кроме того, на игре возможна теоретическая вероятность появления тяжелого доспеха.

Не означенное в списке оружие (двуручные мечи, алебарды, а также предметы, узнаваемые одним владельцем) допущено на игру не будет!

Блок: Демография, евгеника



Демография

Дар рождения

Дар рождения - специфическая особенность выходящего в игру персонажа. Определяется богами и/или зависит от вводной, а также от времени рождения. Может быть как приятным, так и не очень. Все имеют свой дар рождения.

Браки и иные способы увеличения населения

Для заключения законного брака игрокам надлежит подойти к волхву, который и произведет все необходимые церемонии. Ребенок от законного брака рождается через 2 часа, в дальнейшем, при благоприятных условиях, через каждые 3 часа.

Желающие вступить во внебрачную связь отмечают у мастера и должны отыгрывать уединение. Ребенок рождается в зависимости от расклада кубиков через 2 часа.

Беременность отыгрывается надутым воздушным шариком (под одеждой). При наступлении срока родов женщина идет в палатку или другое укромное место и лекарь или повитуха развязывает шарик, отыгрывая помощь при родах. Женщина может попробовать родить сама, развязав нитку шарика, зажатого между коленей.

Игровых изнасилований на игре нет (реальных, конечно, тоже).

Человек выходит из мертвятника подростком. Для того чтобы онный ребенок стал взрослым, нужно провести обряд инициации, во время которого персонажу мужеска пола вручается оружие, женщине - прялка. Если ребенок воспитывался у приемных родителей, правила те же.

После инициации ребенок автоматически получает одну из профессий отца или матери (случай законного брака) или одну из профессий матери (в остальных случаях).

Ребенок отличается от взрослого наличием слюнявчика - тряпки, повязанной на шею так, чтобы на грудь спускался ее кусок. От брака человека с нечеловеком (и такое возможно) рождается полукровка. Расовая принадлежность полукровки определяется в зависимости от пола таковой полукровки: у девочки - по матери, у мальчика - по отцу; изредка возможны исключения. При любом раскладе, полукровка несет на себе некоторые черты и второй своей расы, определяемые богами при рождении.

Блок: Страна мертвых



Смерть и посмертие

Как известно, Мироздание в понимании славянина имело три слоя. Верхний именовался Правью (ср. "правда"), средний, обиталище людей – Явью, а самый нижний – Навью (там обитали "нечистые", хтонические силы, а также мертвые, по каким-либо причинам не достигшие светлого царства Прави – Ирия). Все эти слои объединял между собой великий дуб, росший на острове Буяне. Славяне верили как в светлое посмертие, так и в переселение душ, так что игроков в Царстве Мертвых будут поджидать разные сюрпризы. Царство Мертвых – полуигровая территория. Там властвует Велес. Покойники, отправляясь в страну мертвых, надевают белые хайратники. На месте гибели мертвый оставляет половинку своего аусвайса. При желании он может написать на нем несколько строк типа "вы видите зверски изрубленный труп темноволосого воина". Потом он кратчайшей дорогой идет... известно, куда. У врат Ирия его встречает

проводник – кот Баюн. Без одного зверя попасть в царство мертвых невозможно. Кот устраивает мертвому первичный допрос, освобождает его от игровых предметов, оставшихся у трупа. В Ирий можно войти только налегке. Там игрок правдиво рассказывает о своей праведной или не очень жизни, причем его рассказ заносится Макошью в Книгу Судеб. На основании этого рассказа (каковой будет проверяться и по другим сведениям) Велес и Макошь выносят персонажу приговор.

Попасть в Страну Мертвых может и живой персонаж, при стечении ряда обстоятельств. При стечении ряда других обстоятельств он может оттуда выйти.

Тем не менее, те, кто бывал там и вышел оттуда в том же виде, что и вошел, если что-нибудь и рассказывают, так это то, что путь туда долог и труден, а найти там можно многое, и не всегда то, что искал. Срок пребывания в мертвятике меняется в зависимости от ряда условий. Не следует забывать, что все люди той эпохи всячески почитали умерших: насыпали курганы, устраивали пышные поминки с пирами и состязаниями, а также захоранивали различные сокровища и предметы быта.

Блок: Магия



Магия

Вся магия на игре делится на категории:

Магия обряда. Ею владеют волхвы. По всем вопросам похорон, свадеб, инициации и т.д. персонаж обращается к ним. Также они могут дать предсказание, указать дорогу куда-либо, благословить на изготовление/добычу чего-либо.

Магия персонажа. Встретите – увидите. Персонаж обладает определенными способностями просто в силу того, что он есть. О том, какое воздействие его способности производят на вас лично, – он вам скажет. Игра идет на честность. Не нужно требовать по каждому поводу аусвайс, хотя там и прописаны соответствующие способности. Вы живете в зачарованном мире. Возможно все.

Магия места. На полигоне будут некоторые места, на которые трудно попасть, будут некоторые места, с которых трудно уйти, будут... придете – увидите. Чудеса, однако, гарантированы на любых. "Странное" место моделируется бумагой, висящей на сосне. Прочитав содержимое данного документа, вы считаетесь подпавшим под чары. Если вы заметили оную бумагу с десяти метров и подойти не рискнули, что ж, - никто вас не осудит.

Магия заклинания. Произнесенное заклинание действует всегда, хотя результат может уничтожаться контрзаклинанием. Для того чтобы заклинание подействовало, необходима определенная формула и определенный мат. компонент. С момента завершения словесной формулы все, чего коснулся мат. компонент, считается подвергнутым заклинанию. То и другое означено в списке заклинаний, имеющемся у каждого, кто этой магией владеет. Спеллбуки игровыми документами не являются и предъявлению каждому встречному не подлежат (исключая безнадёжные споры). Пример: для того, чтобы сделать игрока невидимым, заклинающий должен прочитать формулу и обрызгать его... он знает, чем. Если игрока брызги не коснулись, - увы...

Магия артефакта. Артефакт как таковой помечается цветным шнурком, привязанным к предмету. Как пользоваться тем или иным артефактом, знает изготовитель, владелец, и – иногда – информация бродит по полигону. Практически все артефакты подчиняются условному слову. Его можно подслушать. Не знаете – ваши проблемы. В принципе, вы

можете половину игры носить на пальце кольцо и не знать, что оно такое.

О воскрешениях.

В принципе возможны (но это очень могущественное волшебство).

Воскресить персонажа на игре можно только один раз.

Мертвецов можно использовать только для захоронений. Извращаться в этой области не рекомендуется.

Блок: Магические существа



Богатырская лошадь (объезженная) представляет собой человека, переодетого в лошадь, который бежит слева от богатыря. Уздечка при этом находится в левой руке наездника. В боевой обстановке богатырь может бросить узду, тогда конь бежит слева и впереди, а богатырь за ним. Убить богатырского коня можно, но считается бесчестным поступком. Тяжелораненого богатыря конь может вынести из боя, мертвец из седла падает. Догнать богатырского коня может только такой же конь (соревнование в скорости по жизни). Коня, оставшегося после убитого наездника, надо объезжать заново. Прикид лошади: хвост и грива (длинноволосые персонажи могут обойтись без последней), однотонный или с пятнами брючный костюм более или менее лошадиного цвета. К зеленой лошади отношение будет соответствующее. На голове имеются стоячие с закругленной макушкой уши того же цвета, что и прикид.

Лошадь вооружена копытами (дубинка/две дубинки). Удар копыта в грудь без доспеха приводит к тяжелому ранению, в любую другую часть игровой зоны – оглушен 5 минут. Удар в грудь с доспехом – оглушен 5 минут. Как вы собираетесь объезжать коня... дело ваше.

Кстати, даже объезженная лошадь может взбеситься.

Богатырь обязан кормить свою лошадь (в общем-то, тем же, что ест сам). Конь обладает способностью разговаривать: с себе подобными – свободно, на человеческом языке – 5 раз за игровую жизнь.

Блок: Экономика



Экономика

Думаю, всем до смерти надоели бумажки с надписью "зерно 1 штука". Посему на данной игре предлагается сделать так. Вместе с игровым взносом вы сдаете некоторое количество продуктов по договоренности с мастером. Примерный список продуктов: тушенка, рыбные консервы, кефир, пиво, сгущенка, крекеры. Эти продукты перед началом игры перемещаются в палатку посредника. Наловив, к примеру, рыбы, вы получите определенное количество консервов, собрав урожай – получите макароны... Намек понятен? Каждый персонаж обязан, раз в цикл есть. Не обязательно в своей команде. Цикл – 4 часа. Употребление разноименных продуктов ведет к повышению здоровья (жизненной силы), однообразное питание, к примеру, одними макаронами вам смертельно надоест по жизни. Смерти от голода на полигоне не будет. Диких криков "Чипобол!" тоже. Кормитесь сытно, господа!

Кто не работает – тот не ест. Морочить голову с распашкой полей саперной лопаткой

мастера никому не будут, но какой-то простейший отыгрыш все же предпочтителен, или будем сидеть на диете. Апгрейды орудий производства возможны и приветствуются! Уровень апгрейда будет зависеть от отыгрыша, наличия хорошего проф. прикида (в кольчуге за жемчугом не ныряют), профессиональных знаний.

Князьям и боярам пахать, в принципе, не возбраняется, но вес в обществе... вы меня поняли. Да, еще: гостей, особенно званых, древние обычно кормили.

Ремесла.

Каждый ремесленник должен иметь какую-либо профессию (возможно, не одну). Об игровых инструментах и произведениях своего ремесла он должен позаботиться заранее, особенно, если это проблемно изобразить на игре (ювелирное ремесло, например). Объектами ремесла можно и нужно торговать, дарить их, обменивать, носить и т.п.

Любой ремесленник теоретически может создать с соизволения богов артефакт – предмет с какими-либо чудесными свойствами.

Роды деятельности

Земледелец.

Мореход (он же **рыбак**). Водит корабли и лодки, ловит рыбу. Выход в море без моряков невозможен.

Скотовод.

Пряха. Сакрально женская профессия.

Ткачиха. Ткет, шьет одежду.

Вышивальщица.

Пивовары, сыро - и **маслоделы, мясники, пекари**, - в зависимости от занятий команды и ее желания играть в экономику.

Кузнец. Кует новое оружие и чинит драные доспехи. Сакрально мужская профессия.

Ювелир.

Лекарь - лечит болезни и раны.

Гуслиар - обязан уметь петь по жизни, знать славянский фольклор хотя бы на уровне былин. Должен проявлять максимум активности в вопросе выяснения как героических, так и антиобщественных поступков и событий, а, выяснив - нести в массы знание о них в литературно-песенной форме. Кроме того, гуслиары поют (или читают с выражением) хвалебные песни и песни поношения, соответственно положительно или отрицательно влияющие на правду игрока.

Волхв - срок обучения неограничен, пока не узнает всю премудрость. Стать волхвом по игре будет исключительно трудно. Знает весь славянский фольклор, тонкости обрядов, что, когда и как надлежит делать. Совершает жертвоприношения. Ходит в белой одежде. Следит за законами, праздниками, происходящим на Руси.

На игре не возбраняется наличие иных, подходящих по времени профессий: **скоморохов, поваров, плотников, медников...**

Совмещение профессий: персонаж имеет право обладать одной основной профессией и сколькими угодно дополнительно. К основным профессиям относятся все вышеперечисленные, плюс иные обрабатывающие и производящие профессии (крестьянин, плотник, медник). Исключениями из этого правила являются волхвы: с этой профессией не совмещается более никаких.

Практически все вышеперечисленные занятия предполагают возможность профессионального роста, который зависит от количества произведенной продукции или действий. Обучение происходит путем передачи игровых знаний и совместного опыта.

2.0.0.3