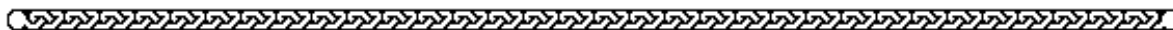


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Легенда

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Демография, евгеника](#)[Страна мертвых](#)[Магические существа](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное

**Организационная информация.**

Место проведения: под г. Челябинском.

Время проведения: с 3 по 6 июля 1998 года. Игра начинается с 12.00 3 июля.

Предполагаемое количество участников: 120-130 человек.

Мастерская группа: Глотов Михаил (Арандир), Манкевич Евгения (Маргарита Дезаро), Сидехменова Мария (матушка Матильда).

Денежный взнос: US \$7 по ММВБ на день сдачи.

Заявки принимаются по адресу: 454000 Челябинск, ул. Свободы 74-112, тел. 333-909. Маргарите Дезаро.

Концепция игры.

Чего же мы хотим или почему мы играем?

Маргарита Дезаро

Каждый раз, приезжая на игру, мы хотим невозможного: стать другими людьми. Хотя бы на три дня! Вот и на этот раз мы стремимся побыть кем-то другим. Но тут возникает одна проблема человек начала 14 в. разительно отличается от человека конца 20 в. Размер мозга у них, конечно, одинаковый, но вот восприятие мира, система ценностей. Увы, мы не можем заставить себя напрочь забыть о железной дороге, телевизоре, антибиотиках и компьютере. Поэтому нет смысла «быть» средневековым человеком, но есть большое удовольствие «поиграть» в него. Игрок, исходя из своих творческих способностей, создает некую вымышленную личность, а затем «надевает» ее, как костюм. (Кстати, о

важности прикида очень даже помогает перевоплощению.) И тогда человек меняется, получая уникальную возможность испытать чувства 600-летней давности (что ни в коем случае не уменьшает их остроты), поэтому, чем полнее будет ваша игровая легенда, тем легче вам будет найти себя в реальности 14 в.

А теперь несколько слов об игре как о части нашей жизни. В повседневной действительности люди больше заняты достижением каких-либо утилитарных целей, извлечением рациональной пользы. Но есть нечто неизмеримо большее, некая духовная потребность, заставляющая искать способы более полного самовыражения. И, как один из вариантов, возникает игра, где человек может быть тем, кем никогда не станет в жизни, совершать Поступки и отвечать за них. Так давайте будем играть, играть в людей Средневековья. Они были гораздо наивнее, проще, многого не знали, чаще руководствовались чувствами, нежели разумом. Верили безоглядно, жертвовали собой бескорыстно, и жизнь их была наполнена чудесами. На самом деле мы не так уж и отличаемся. На несколько дней представим, что на дворе 14 в., и если мы определим ситуацию как реальную, мы действительно вдохнем в нее жизнь. И это быстрее произойдет, если будет больше участников и меньше зрителей, поэтому, господа, старайтесь не выходить из игры по мелочам, не обламывайте себя и других. Если вы поверите в реальность нашего с вами игрового мира, почти все сложные моменты разрешатся сами собой, без участия мастеров. А когда игрок постоянно кричит: «Мастера мне, мастера!», он сам выпадает из игры и выводит окружающих из «себя». Помните, что, вступая в игру, вы «надеваете личину» другого человека (за жизнь которого, между прочим, отвечаете), поэтому не надо слишком часто «переодеваться» из человека 14 в. в человека 20 в. Пользы это не принесет, а удовольствия от игры будет много меньше.

Историческая ситуация.

Время действия 1300-1320 гг. На всей территории английского королевства наблюдаются перманентные военные конфликты. Итак, что же мы имеем?

Англия: правит страной король Эдуард 1 Длинные Ноги. Но он уже стар и болен. Его наследник принц Эдуард. Принц женат на французской принцессе Изабелле. Пока у них детей нет. Эдуард 1 в свое время присоединил к Англии Шотландию и Уэльс. В Уэльсе открытых выступлений против Англии нет, в отличие от Шотландии, где полным ходом идет война за независимость. Кроме того, у короля несколько натянутые отношения с церковью и баронами. В конце 13 в. создан парламент.

Города и поселения: Лондон, Йорк, Ноттингем, Кембридж, Оксфорд, монастыри, может быть деревни.

Персонажи: Эдуард 1, принц Эдуард, Изабелла, Томас Бразертон (сын Эдуарда 1, сводный брат принца Эдуарда, маршал Англии), Генри, граф Лестер и Ланкастер (племянник Эдуарда 1), архиепископ Кентерберийский, Диспенсеры (отец, сын фаворит принца Эдуарда), Роджер Мортимер старший (наместник Уэльса), Роджер Мортимер младший (наместник Ирландии), бароны, рыцари, крестьяне, разбойники, купцы, евреи, священники, колдуны, ведьмы, друиды, бродячие актеры и пр.

Шотландия: После смерти короля Александра, а потом и законной наследницы престола Маргарет, началась борьба за трон. В результате, в 1292 г. королем стал Дж. Баллиоль, но после захвата Шотландии англичанами его вынудили отречься. В 1295г. Эдуард 1 попытался присоединить Шотландию, но бурной радости среди местного населения это не вызвало. И в 1297 г. началось восстание Уильяма Уоллеса, к которому позже присоединился и Роберт Брюс, будущий король Шотландии. Война идет с переменным успехом. А, кроме того, шотландская знать оспаривает друг у друга права на корону.

Города и поселения: Эдинбург, Стирлинг, Фол-Кирк, шотландские деревни.

Персонажи: Роберт Брюс и его брат Эдуард, Уильям Уоллес и компания, шотландское дворянство и рыцарство, крестьяне, священники и пр.

Ирландия: в Ирландии вот уже более ста лет не прекращается война с английскими завоевателями. Англичане держат часть ирландских земель, т.н. Пэйл, где действуют английские законы. На остальной территории живут ирландцы. Есть еще ирландцы английского происхождения: они полностью ассимилировались и живут по ирландским обычаям и законам.

Города и поселения: английские укрепления (Дублин), ирландские поселения.

Персонажи: ирландская знать (О`Коннор, О`Нейл, О`Брайен), ирландцы английского происхождения (Ричард де Барк, Джеральдины, Фицджеральды), англичане (Роджер Мортимер - наместник, английские бароны), священники, друиды и пр.

Уэльс: в 1282 г. Уэльс присоединен к Английскому королевству. Тогда же убит последний независимый правитель Уэльса. Земли уэльской знати поделены между английскими баронами. Противостояние Англии и Уэльса продолжалось довольно долго, но на данный момент открытых военных действий нет. Пока это еще автономное княжество. Вообще, это край легенд и сказаний, волшебников и чудес.

Города и поселения: Кардифф (крепость, где находится наместник и английские солдаты), возможны небольшие поселения местных жителей.

Персонажи: наместник короля сэр Роджер Мортимер старший, лорд Чирк, английские бароны, местная знать (возможно, наследники королевского дома), колдуны, ведьмы, нечисть и пр.

Общие правила.

1. Этика.

Игрок удаляется из игры за:

- * Непристойное поведение в состоянии опьянения любого вида (алкогольное либо наркотическое, что, по возможности будет отслеживаться).
- * Вырубку зеленых деревьев.
- * Небрежное общение с открытым огнем (необорудованные кострища, незатушенные сигареты на земле и т.д.).
- * Систематические удары в непоражаемую зону (голова, шея, пах).
- * Скандальное выяснение отношений «по жизни» во время игрового действия (хамство «по игре» не должно переходить в хамство «по жизни»).
- * Неигровую ложь, т.е. использование игровой информации, полученной неигровым путем.
- * Неподчинение мастеру или игротехнику.
- * Отсутствие игровой одежды.

1. Эстетика.

Поскольку на дворе у нас начало 14 века и вообще британские острова, давайте хотя бы приблизительно соблюдать эстетику того времени. В первую очередь это относится к одежде, оружию и знакам отличия, флагам, гербам и штандартам. Если вы благородный лорд, то у вас должен быть герб, который вы рисуете, где только возможно. А если вы король, то без флага вам не обойтись. Выдумывая что-либо свое, соотноситесь с исторически достоверными фактами, т.к. откровенно выпадающие за рамки эпохи вещи, флаги, гербы, оружие не будут засертифицированы в качестве игровых.

2. Ситуации «вне игры».

- * Походы за водой.
- * Походы «до ветру».
- * Походы за детьми.

Человек в белом хайратнике: ни с кем не разговаривает, в игре не участвует.

!!! Убедительная просьба: не злоупотребляйте белыми хайратниками. Не ходите «по нужде» в Лондон, если живете в Стирлинге, можете не донести. Идеальным вариантом более или менее оборудованное отхожее место возле каждого поселения, дабы игроки не «подрывались» на случайных «противопехотных минах».

* Травмы физические и психические, а также простудные и прочие заболевания. Если такое случится, незамедлительно обращайтесь к врачу или мастерам.

* Во время игровых действий, особенно боёвки, «стоп-кадров» нет! Все обсуждения и претензии к мастерам и другим игрокам после события. А еще лучше по окончании игры.

Любые неигровые действия на игре запрещены. Неигровые разговоры запрещены категорически!!!
Постулат: Про все, что Вы хотите сделать, можно сказать по игре. Все, что Вы хотите сделать, можно сделать по игре.

Координаты игры.

1. Время круглосуточно, но игровой ночью (с 23.00 до 6.00) запрещены:

- * Штурмы крепостей.
- * Полевые сражения.
- * Стычки более чем 2%2 человек.
- * Пользование копьями и стрелковым оружием.
- * «Кошачьи концерты» под стенами крепостей.

2. Место. На полигоне моделируется ряд крепостей и поселений:

- * Лондон: столица Англии как-никак, а по тому самая крупная и хорошо укрепленная (см. «Фортификация»).
- * Эдинбург: столица Шотландии.
- * Стирлинг (Шотландия) соответственно, и «труба пониже, и дым пожиже».
- * Ноттингем (Англия) веселый город, в котором окромя крепостных стен имеется еще ярмарочная площадь и трактир.
- * Йорк – первый серьезный форпост, если возникнет открытый конфликт между Англией и Шотландией, а он, скорее всего, возникнет.
- * Уэльс: крепость Кардифф, населенная англичанами-завоевателями, и поселения коренных жителей.
- * Ирландия: Пэйл – оккупированная англичанами часть острова, обнесенная частоколом, крепость Дублин, а также ирландские поселения, не шибко укрепленные.
- * Шотландские деревни.
- * Фол-Кирк – шотландская крепость.
- * Стоун-хэндж (посторонним В., только для друидов и магов).
- * Пещера короля Артура (ищите и обрящете).
- * Монастырь монахов-доминиканцев.
- * Еврейская община.
- * Оксфорд, Кембридж.

Документы, маркировки, игровые ценности.

1. Ролевая карта. Традиционно, основной документ игрока. Просьба не терять, не бросать, не разбирать

и не давать детям. Мастера им сами все дадут. При выходе из мертвятника.

2. Сертификат. Заверенный мастером документ, свидетельствующий о неоговоренных в общих правилах способностях игрока (изначальных или приобретенных), либо о необычных свойствах предмета, еды, питья, мази и пр.

3. Метка мастерского допуска на оружие и доспех. Маркируется все, вплоть до стрел и кулуарок. Чипа «железо», как и прочих чипов, на игре нет. Вместо этого введена метка «ARM», которая только обозначает присутствие оружия в игровой реальности. Точнее, право им воспользоваться. На любой вид оружия наносится только одна такая метка. На игре их будет достаточно, они будут доступны, т.е. за небольшую плату «ARM» можно приобрести в любом очаге цивилизации, и нет необходимости устраивать резню ради того, чтобы набить «ARM»-яшками все карманы. В трактире или на ярмарке метка «ARM» к оплате не принимается.

4. Игровые ценности: Игровым вещам и ценностям не место в палатке. Исключая, конечно, случай, когда Вы сами в ней находитесь. В любом другом случае, сооружайте «игровые зоны»: навес, тайники и т.д. Хранить игровые ценности в палатке запрещено.

- * Деньги (игровые, разумеется).
- * Оружие: (все: от доспехов до клинков).
- * Документы: военные пакеты, любовные письма, летописи, карты, рецепты и пр. Все это не уничтожается «по жизни». «По игре» это моделируется передачей мастеру или игротехнику с пометкой на документе «сжег», «съел» и т.д. Датировка документов «по игре» может быть произвольной, но в правом верхнем углу укажите реальный день и час выхода того или иного приказа, договора и т.д.
- * Драгоценности, заявленные как игровые.
- * Артефакты, обереги, талисманы.
- * Сердечко (см. «Бракосочетание»).

Блок: Боевка

↑

Боевые правила.

При осмотре оружия и доспехов мастерами на предмет допуска к игре помимо характеристик безопасности особое внимание будет уделяться эстетике воинских принадлежностей. Так что, пожалуйста, не обижайтесь, если какой-нибудь недалекий мастер в силу природного слабоумия не согласится принять изувеченную хоккейную клюшку за геройский меч. Если оружие допущено, оно имеет соответствующую маркировку и метку «ARM», что фактически означает «оружие безопасно и находится в игре». Выбор вида оружия мастера доверяют игрокам, только не забудьте об исторических реалиях.

Класс Удара	Бездоспешник		Легкий Доспех (кожа)		Средний Доспех (кольчуга, чешуйчатый)		Тяжелый Доспех (Латы, пластинчатый)	
	Корпус	Конечность	Корпус	Конечность	Корпус	Конечность	Корпус	Конечность
Колющий одной	Т	Л	Т	Л	Л			

рукой								
Рубящий одной рукой	Т	О	Л	Л	Л	Л		
Рубящий двумя руками	С	О	С	О	Т	О	Л	Л
Колющий двумя руками	Т	Л	Т	Л	Л	Л	Л	
Режущий	Л	Л						
Лук	Т	Л	Т	Л	Л	Л		
Арбалет и двуручный	С	Т	С	Т	С	Т	Т	Л

С - смерть.

О - отсечение конечности.

Т - тяжелое ранение.

Л - легкое ранение.

Доспехи в свою очередь подразделяются на четыре категории и тоже соответственно маркируются (без маркировки – вне игры). Метки, характеризующие класс доспеха, не снимаются в течение всей игры.

Исключение составляет кулуарное убийство, т.е. перерезание горла режущим движением (пилить не надо и уж конечно не колоть!) по незащищенному горлу или, если со спины, по боковой поверхности шеи, (не режьте со спины по горлу – опасно) после чего жертва сразу становится трупом, и в этом мире ей уже ничего не поможет.

Если Вас ударили со спины, и Вы не поняли, чем Вас ударили, то Вас ударили двуручным рубящим.

Как видите, все вполне традиционно. Зона поражения полная. Разумеется, голова, пах, кисти, и стопы в нее не входят.

Легкораненый, не тяните с медицинской помощью, не то через полчаса ваша рана превратится в тяжелую. Если помощь оказана вовремя, то через те же полчаса можете «встать в строй».

Тяжелораненый лишен возможности передвигаться, но может громко стонать, не стесняться в игровых выражениях, звать маму, лекаря, священника, няньку с уткой и ангела с трубой. На исцеление уходит не менее одного часа или через полчаса мы имеем свежий труп.

Убитый обязан 15 минут после смерти находиться на месте убиения, чтобы близкие имели возможность похоронить, а мародеры – ограбить. После этого ваша душа в чистом белом хайратнике устремляется в Страну Мертвых, уныло волоча за собой свое брненное тело.

Отсеченные конечности возврату не подлежат до конца текущей игровой жизни. Правда, если вы случайно встретите какого-нибудь бродячего святого, может, он вам чего-нибудь и прирастит.

И еще, ссылаясь опять-таки на историю, а также из соображений безопасности, мастера хотели бы

высказать пожелание: крупные массовые сражения проводите на открытом пространстве (поле брани), а не в лесных буреломах. Хотя, конечно, господа государи, дело ваше. А также ставьте в известность мастеров – нам тоже интересно.

Блок: Фортификация



Фортификация.

Планировка и укрепление городов во многом отдается на усмотрение игроков. Но хочется напомнить, что, исходя из исторических реалий, какой-нибудь сарай вроде укрепленной шотландской дереvушки вряд ли может быть «упакован» лучше, чем каменный Лондон.

Каменная крепость. Ворота выносятся тараном, который держат, 6 человек, за 20 ударов. Периметр нештурмовых стен обозначается ярким шнуром. Размеры: 2.5х3 и выше чем ворота.

Каменные крепости: Лондон, Йорк, Эдинбург, Дублин. Все прочие крепости и укрепления деревянные.

Деревянная крепость. Размеры штурмовых стен: 2х3+ворота. Ворота выносят тараном 6 человек за 10 ударов. Остальная территория так же обозначается веревкой.

Стройте крепко, т.к. если ваши штурмовые стены рухнут, под осаждающими, примите наши соболезнования «по жизни». Возведение донжонов, галерей, коридоров смерти на ваш вкус.

Тюрьма (подземелье). В каждой мало-мальски уважающей себя крепости должно иметься место для содержания узников в несвязанном и нескованном виде. Оборудовать можно на свой вкус, главное, чтобы было понятно, что это тюрьма, а не покои короля.

«Башня смерти». В одной из стен башни располагается дверь, которая запирается по усмотрению тюремщиков на засов либо на замок с ключами (и то, и другое, абсолютно реальные вещи).

Подземелье (яма). Выбраться из ямы самостоятельно невозможно. Надо, чтобы сверху кто-то скинул веревку. Спаситель и узник держатся за концы веревки.

Ров копается только возле штурмовых стен (подразумевается, что он идет вкруговую) и представляет собой канавку шириной не менее 30 см. и глубиной около 15см.

Подземный ход должен иметь как вход, так и выход, которые должны быть обозначены (потом, разумеется, их можно замаскировать). Детали на ваше усмотрение.

Блок: Штурмы, Осады



Катапульта: представляет собой действующую модель. Для того чтобы перенести потребуется 4 человека, obsлуга при стрельбе – 2 человека.

Камни: полиэтиленовый мешок с травой без корней и камней.

Каменная крепость. Сквозь штурмовые стены стрелы не летят, копья не проходят, огонь их не берет.

Блок: Пожары, поджоги



Деревянная крепость. Стены можно поджечь, но для этого необходимо привязать к стенам не менее 30 красных лоскутов на расстоянии 1 дм друг от друга.

Блок: Плен



Плен

Плен. В плен человек может сдаться сам, добровольно сложив оружие. В других случаях его оглушают (легкий удар по спине обратной стороной оружия со словами «Оглушен!»), либо хватают при попытке оказать сопротивление (два человека должны удержать пленяемого за руки в течении 5 секунд).

Связывание производится «по жизни», но не туго и желательно мягкой пеньковой или х/б веревкой. Все остальные предметы набора «Юный мазохист» по желанию привозите с собой. Кандалы, ошейники, колодки будут допущены к обращению только после проверки на безопасность на хозяине. Пленный может попытаться перетереть веревки. Так что будьте бдительны! Да! Перетирание веревок по жизни. Кандалы одевает и снимает только кузнец.

В специально оборудованных местах лишения свободы (см. «Тюрьма, подземелье») узники могут содержаться и несвязанными. Куда они денутся? Пленник в кандалах может выполнять работу в течение одного часа, после чего-либо умирает, либо ему дают свободу или выкупают. То же относится и к рабству.

Блок: Обыск



Обыски, ограбления

Обыск проводится по старинной деликатной системе: «А что у тебя в карманце?». Обыскиваемый обязан выудить из указанного места все игровые ценности. Напоминаем, отнимать метки «ARM» иначе как с оружия не имеет смысла. И вообще, не гоняйтесь за «экспириенс», подумайте лучше о душе.

На тотальный обыск, типа «Снимаю с тебя все и проверяю каждый шов» уходит не менее 15 минут.

Ограблению могут подвергаться тайники, библиотеки, святилища, поэтому рекомендуется располагать там исключительно игровые вещи, чтобы избежать краж «по жизни».

Блок: пытки



Пытки.

Пытки обыкновенные. пытки отыгрываются «по театралке». Не нравится? А не фиг было попадаться!

Плеть. Мягкая веревка без узлов, привязанная к палке. Стегают «по жизни», но несильно. Не переживайте, от легкого массажа спины еще никто не умирал. Предел – 100 ударов, после чего жертва переходит в категорию «труп».

Каленое железо. Палочка, конец которой окрашен в красный цвет или обмотан красной тканью. Прикосновение к незащищенному участку тела наносит соответствующее повреждение. Не пытайтесь играть в Железного Феликса – после 10 прикосновений вы труп. Болевой шок, однако.

Резьба по ... Если палач отрубает или отрезает вам какую-либо часть тела (о чем делается пометка в ролевой карте), до конца этой игровой жизни вы - калека. Утраченные конечности и органы восстановлению не подлежат. Кроме того, если заплечных дел мастер развлекался с вами, таким образом, более 20 минут – упокой Господь вашу душу. Истекли кровью.

Кляп. Мягкая полоска ткани, которая завязывается так, чтобы закрывала рот. Слишком не затягивайте! Говорить с этой штуковиной нельзя, зато можно громко мычать и жутко вращать глазами.

Арсенал Святой Инквизиции.

Орден доминиканцев вполне мог бы устраивать конкурс «А ну-ка парни!» среди палачей. Поэтому предлагаем вашему вниманию некоторые эффективнейшие приспособления той эпохи.

Лот © 1. Жаровня. Моделируется решеткой из жердей, под которой протянуты красные лоскутки. 10 минут на такой раскладушке и, если вы не йог, то извините, вас уже ждут в другом месте.

Лот © 2. Дыба. К рукам привязывается веревка, конец которой перебрасывают через перекладину или ветку дерева на высоте около 2-2,5 метров. Если веревку натягивают так, что руки жертвы поднялись над головой, то, считается, жертва висит. Такие сеансы повторяются не более трех раз и длятся максимум 1 минуту. **Внимание! Руки не выкручивать и связывать спереди.**

Лот © 3. Ворот. Почти аналогично дыбе, но в горизонтальном положении. Веревки привязываются к рукам и ногам и по сигналу натягиваются. Веревки просто не должны провисать, туже натягивать не надо. Повторяется 3 раза по 1 минуте, после чего можно выносить тело.

Лот © 4. Испанский сапожок. К ноге на манер шины прибинтовывается рейка. Через 3 минуты нога превращается, превращается нога... не будем об этом говорить.

Лот © 5. Расплавленный свинец. Имитируется стаканом слегка подсоленной воды. Это выпивается, после чего вы протянете максимум 15 минут, причем говорить и двигаться вряд ли получится.

За пленниками остается право ругаться, брыкаться, орать благим матом, проклинать всех страшному, а также «раскалываться» и подписывать, что требуют. Кстати, можно еще терять сознание, тогда вас, возможно, на время оставят в покое.

Спасибо за внимание. **Посетите наш монастырь!**

Если Вы все-таки решили стать Великомучеником и героически умереть под пытками, но не выдать ненавистным врагам ГЛАВНУЮ ТАЙНУ (если, конечно, Вы ее знаете), учтите, что исходя из исторического опыта, можно с уверенностью утверждать, что в руках профессиональных и опытных палачей Вы при всем своем героизме через некоторое время расскажете все, что знаете, все, чего не знаете, и даже чуточку больше. Однако не исключено, что именно Вам удастся утереть нос палачам, испустив дух у них на руках, но, так и не сказав ни слова. Поэтому в игру введена 50-процентная

вероятность (определяется при помощи жребия любого вида) того, что Вы, не выдержав пыток, выложите всю информацию, интересующую противника.

Казни.

предлагаем несколько весьма эффективных и недорогих способов:

Отсечение головы. Отыгрывается театрально вплоть до замаха палача. Вот только опускать меч или топор следует не на шею игрока, а **рядом** – на землю или плаху.

Повешение. Казнимому надевают на шею скользкую веревочную петлю (**не затягивать и никуда не привязывать**), после чего ему предлагают залезть повыше - на пенек или камень, на худой конец сгодится чья-нибудь спина, и прыгнуть вниз под бурные аплодисменты или без таковых.

Сожжение на костре. Жертва привязывается к столбу или к дереву, вокруг складывается хворост. **Специально для юных пожарников: поджигать ничего не надо!** После чего берется факел, т.е. палка с намотанной красной тканью, один конец которой (ткани) закрепляется на дровах, и палач медленно и печально проходит вокруг сжигаемого несколько раз, разматывая красную ткань. После чего жертва минует 5 горит, а потом идет куда надо.

Блок: Медицина, лекари



Медицина.

Медицина в те условно благословенные времена подразделялась на традиционную (сельские знахари-«заговорщики», бабки-повитухи) и нетрадиционную (дипломированные ученые лекари из Кембриджа и Оксфорда или из Сорбонны). Методы лечения были довольно схожи, только ученые лекари при этом еще делали умное лицо и сорили направо-налево латинскими терминами. Поэтому:

Знахари

Знать (лучше наизусть) заговоры на все лечимые болезни (ищите в литературе или сочиняйте сами).

Арсенал средств:

Мази, притирания, отвары, настойки, амулеты от ядов (с сертификатом мастера), заветные средства типа сушеных сверчков, крысиных лапок, помета молодого носорога и т.д.

Лекари

Твердо знать не менее 10 фраз желательно медицинского содержания на латыни (ученикам – не менее 5).

Арсенал средств:

Мази, пилюли, отвары, настойки, припарки.

А впрочем, самым распространенным видом лечения на все случаи жизни было кровопускание.

Болезни и недуги, распространенные в средневековье, а, следовательно, и на игре:

Холера. Холерным микробом является мастер, как бы случайно пробежавший мимо и заметивший грязь и бардак в крепости или деревне. О заражении и условиях исцеления он расскажет, но в любом случае 50%-я смертность гарантируется.

Проказа (лепра). Заражение происходит при непосредственном бесспорном контакте открытых участков тела прокаженного и здорового человека. Через 1 час у зараженного появляются первые признаки заболевания (моделируются гримом на лице), и он сам становится заразен. Через 4 часа начинают отказывать конечности, изменяется голос (на отыгрыш). На исходе 5 часа Страна Мертвых гостеприимно распахнет вам свои врата. Проказа, к сожалению, не излечима, до сей поры.

Чума. Не в силах придумать ничего лучше, мы повторяем способ заражения, предложенный авторами «Завоевания рая» - мазок углем на лице. Зараженный становится переносчиком через 15 минут, а через 30 минут умирает.

Подагра (артрит). Периодически каждое движение причиняет боли в суставах, поэтому больной передвигается медленно, маленькими шагами, опираясь на трость или посох. За облегчением страданий обращайтесь к специалистам.

Бытовые (пищевые) отравления. Через каждые 10 минут больной бежит «до ветру», т.е. усаживается под любым кустиком или деревцем и просиживает еще 10 свободных минут. И так до тех пор, пока не придет добрый доктор.

Отравление ядом. Вот это уже посерьезнее. У вас есть 15 минут, чтобы найти противоядие или составить завещание. Яд моделируется лимонной кислотой и подмешивается только в питье.

Чесотка. Активно отыгрывается. Переносится как через соприкосновение открытых участков тела, так и через предметы, за которые подержался чесоточный, о чем он просто устно сообщает заразившемуся. Чесотку может наслать и ведьма, так, из вредности, или за особые заслуги.

Вшивость. Еще одно чудное заболевание Средневековья. Как и чесотка, активно отыгрывается. Передается через личные вещи (одежду, расчески). О том, что вы заразились, вам сообщат.

Бешенство (водобоязнь). Причиной заболевания могут стать укусы диких зверей или оборотней. Можете попытаться вылечить, хотя... В общем, если чуда не произойдет, через 1 час встретимся в мертвятнике.

Слабоумие и безумие. Полностью на отыгрыш желающих, а также тех, на кого навели порчу или кто стал таковым в процессе жизни. Способы лечения есть, пробуйте.

Лекарственные средства моделируются:

Мази – тальк, мука, крахмал, сухой чистый песок.

Пилули – витамины или драже «собачья радость».

Отвары – растворимые соки, морсы из варенья.

Настойки (на спирту) – только валерьянка.

Это основные средства, остальное – ваша изобретательность, господа целители.

Все ваши домашние заготовки перед игрой будут сертифицироваться у мастера по медицине.

Операции.

1. Кровопускание. Отыгрывается театрально. Несмотря на то, что нож и разрез ненастоящие, не забудьте наложить ненастоящий жгут, а то ваш пациент не по-настоящему отдаст концы.

2. Ампутация конечностей в случае особо тяжелой или запущенной раны (если ее не осматривали и не обрабатывали в течение 30 минут). На отыгрыш.

3. Зашивание ран. Делается небольшая складка на одежде в месте ранения и зашивается контрастной ниткой. Сверху накладывается чистая повязка. Через некоторое время (легкая рана – не менее 30 минут, тяжелая – не менее 1 часа, срок определяет врач) повязка снимается, а шрам (нитка) остается до конца текущей игровой жизни.

Максимальный срок «постельного режима» - 1,5 часа.

Учитывая то, что эффективность медицинской помощи в средние века оставляла желать лучшего, в игру введена вероятность смерти от неправильного лечения, плохого ухода и т.д.

Моделируется это следующим образом. Каждый лекарь должен иметь при себе мешочек (желательно помеченный своим именем), в котором содержится жребий в виде фишек разного цвета:

Здоровье (красный), Осложнение или Безрезультатность (синий), Смерть (черный). Пропорции фишек определяются при демонстрации лекарем своего искусства перед мастером в мертвятнике (перед началом игры) или после окончания обучения (в процессе игры см. «Обучение»).

После окончания лечения больной сам определяет свою судьбу, вытягивая из мешочка свой жребий. Если результат лечения вас не удовлетворяет, можете, обратитесь к другому специалисту, если, конечно, успеете.

Естественно, при лечении банального поноса или вшей синий, и черный жребий будут означать отсутствие желаемого результата.

Мешочки со жребием ограблению не подлежат, как и сам дар лекаря. Об утере сообщайте в мертвятник. Найденный мешочек отправляйте туда же или в руки хозяину.

Блок: Демография, евгеника



Браки и рождения.

Итак, о брачных и внебрачных связях. Законным браком считается союз мужчины и женщины, закрепленный соответствующим обрядом (венчание в церкви или у бродячего священника для христиан, либо языческим ритуалом у друидов для реликтовых язычников). В ролевые карты молодоженов священник или друид вносит соответствующую запись.

У девственников и девственников будет нечто вроде медальона в виде белого сердечка, которое при известных обстоятельствах отрывается. Носят медальон на шее, желательно под одеждой – деталь интимная.

Супружеские обязанности моделируются «ладушками».

Разные фантазии на эту тему на ваш счет. После «ладушек» дама, (и только дама!) может идти за младенцем в Страну Мертвых (туда и обратно в белом хайратнике). Кстати, наличие повивальной бабки увеличивает шансы на удачные роды, а без нее - 50%50.

Мамы-христианки! Не забывайте окрестить свое дитё, это может существенно облегчить ему жизнь. Кстати, супружеские обязанности и дети имеют место и вне брака.

Изнасилование: Опять же «ладушками», правда, в данном случае по неволе. Жертва сообщает о случившемся любому мастеру, тот в свою очередь бросает жребий и сообщает, произошло зачатие или нет. Советы начинающему насильнику: обращаясь с жертвой, избегайте неигровой грубости, будьте аккуратны, короче, поступайте так, как хотели бы, чтобы обошлись с вами.

Блок: Страна мертвых



Живые и мертвые.

Нет правил без исключений, поэтому сразу скажем, что для некоторых персонажей (нежить, колдуны и т.п.) существуют свои собственные способы умерщвления. Но в данной главе речь пойдет в основном о простых смертных.

Итак, мертвые – это «убитые» в соответствии с боевыми правилами, умершие от ран, старости (по желанию), болезней и некомпетентного лечения, сожженные на костре, казненные, зарезанные кулуаркой, отравленные любящими родственниками, загрызенные дикими зверями или кем покруче, а также все те, кому удалось, покинуть сей бранный мир каким-нибудь еще более извращенным способом.

«Труп» находится на месте гибели в течение 15 минут (если вас похоронили – в могиле лежать не надо), затем надевает широкий, заметный белый хайратник и идет в Страну Мертвых, не останавливаясь и ни с кем не разговаривая. Любители поболтать с духами умерших будут иметь проблемы со Святой Инквизицией. Именованные персонажи умирают раз и навсегда и в игру не возвращаются.

Срок пребывания в состоянии трупа – 3 часа. Для тех, кто выходит детьми – не менее 2 часов. Для самоубийц, проклятых и лиц, ломающих игру, вопрос о сроке решается в индивидуальном порядке.

Человек, пришедший в страну мертвых, кратко излагает в письменном виде основные факты своей жизни. Если он признан «невинно убиенным» или обстоятельства смерти дают повод задержаться на «этом свете», игрок получает возможность на 30 минут стать призраком и попытаться повлиять на мир живых. Сделать что-либо призрак не в состоянии, но разговаривать и отвечать на вопросы он может. Призрак носит белый хайратник на шее. Отогнуть видение можно святым крестом и молитвой, но стоит ли торопиться – с «того света» просто так не являются.

Теперь о проклятых. Проклятье может быть любого рода, оно может сбыться как при жизни, так и после смерти жертвы в зависимости от формулировки. Проклясть могут ведьмы, колдуны, друиды, а также просто люди, если есть за что. Проклявший приходит в мертвятник и сообщает как, кого и за что, а там уже вместе с мастером выясняют, распоганило злодея или нет. Осторожнее с проклятиями – иногда они возвращаются в адрес отправителя.

За мастером Страны Мертвых закреплено право, использовать духов в игровых и организационных целях (разумеется, с их согласия) до тех пор, пока не окончился срок пребывания в мертвятнике. В свою очередь мастер-некрофил обеспечивает покойникам элементарные удобства, т.е. крышу над головой при плохой погоде, ночлег (если потребуется) и небольшой перекус.

Живые, т.е. те, к кому не были применены описанные выше насильственные действия или кто умудрился после того выжить, появляются в Стране Мертвых только в особых случаях, о которых мы скажем, или уже сказали.

Блок: Магические существа



Друиды, колдуны, нечисть

Друиды.

Носители древнейших знаний о законах мироздания. Предсказатели, астрологи, лекари, советники. Своего рода священники для поклоняющихся древним богам, олицетворяющим силы природы. Основная идея – земля как мать всего живого, любое живое творение должно иметь свое место под солнцем и луной, которые в свою очередь обожествлялись.

Друиды – защитники леса, животных и растений, не приемлют использование даров природы ради выгоды. Они очень терпеливы, но вместе с тем нечасто прощают святотатцам их дела. Не носят никакого доспеха, кроме кожаного. Из оружия не берут в руки ничего, кроме небольшого ножа, дубины, пращи. Будучи блюстителями природы, друиды довольно далеки от проблем сумасшедшего суетного мира. Их заботит аккуратность и точность циклов природы – рождение, рост, смерть и перерождение. Цикличность и равновесие – основа основ; битва добра и зла – лишь временные явления. Друиды могут закрепить брачный союз языческим свадебным обрядом, способны снять порчу, знают способы избавления от нечисти, исцеляют раны и болезни.

По понятным причинам не жалуют христианских священников, за что и пользуются их полной взаимностью.

Колдуны (колдуны).

«Специалисты», использующие в своей деятельности свойства растений, минералов, явления природы, а также различные потусторонние силы. В зависимости от направления деятельности колдуны подразделяются (весьма условно) на добрых и злых. Впрочем, Святой Инквизиции их намерения абсолютно до лампочки, поскольку ими все равно вымощена дорога в ад. И те, и другие на костре горят одинаково хорошо.

Добрые колдуны

1. Изготовление снадобий, притираний, любовных эликсиров, амулетов, противоядий.
2. Лечение ран и болезней.
3. Снимают порчу.
4. Спокойно относятся к церкви, но креста все же не носят; по убеждениям близки друидам.
5. Свободно общаются с лесной нечистью, могут заключать союз с паками, русалками, лепреконами.
6. Могут посещать шабаш, если есть необходимость, но кровавых жертв никогда не приносят.

Злые колдуны

1. Изготовление ядов.
2. Порча (слепота, глухота, немота, импотенция, бесплодие, сумасшествие, оборотничество, как проклятие (см. «Красавица и Чудовище»).
3. Заговоры.
4. В церковь войти не могут. От молитв прикосновения к кресту, святой воды, соли становится плохо (на отыгрыш)
5. Каждые сутки реального времени ровно в полночь на 1 час обязаны собраться на шабаш в условленном месте, где развлекаются, делятся опытом, приносят жертвы, творят обряды и т.д.
6. Могут исцелять раны и болезни, но со специфическими последствиями.
7. Общаются и могут заключать союзы с оборотнями и вурдалаками.

Чернокнижник.

Качественно отличается от описанных выше кустарей тем, что черпает свою силу из вполне конкретного источника – непосредственно «от Дьявола». Поклоняется Бафомету. Один из немногих избежавших расправы тамплиеров, которую учинил Филипп Красивый, король французский. Справится с ним под силу разве что святому, так что не приведи вам Господь встать на его пути. В игре

совсем немного монстров, и это один из них. Впрочем, и на него управа найдется, не переживайте.

Примечателен не только своей беспощадностью, но еще и тем, что может спокойно находиться в церкви, не боится ни креста, ни молитвы, служит черные мессы в тайном святилище и может без труда найти приспешников на том, и этом свете. Способен даже на некоторое время оживлять трупы, делая из них зомби - кадавров.

Святые отцы! Христианское отечество в опасности! Надо принимать меры.

Святые.

Это мастерские персонажи. Могут являться как в облике простых смертных, так и в ореоле святости при усердной молитве или крупном церковном обряде. Творят чудеса: исцеляют наложением рук, изгоняют духов, снимают порчу, ведут поединки с колдунами и чернокнижником, распознают нечисть и детей «сатаны». Обращаясь к святым, необходимо: а) иметь серьезный повод; б) знать молитвы на латыни.

Нечисть.

Просьба: командами не заявляться, иначе игра превратится в сплошную галлюцинацию. По большей части нечисть набирается из числа покойников. Исключения могут быть, но очень редко при условии весомой аргументации. Итак, персонажи, которые, возможно, имели место только в воображении людей 14 века, а возможно, и нет. Кто знает, ведь дыма без огня не бывает, так что – в нашем мире, мире «Легенды», эти существа не менее реальны, чем мы с вами.

Русалки. Странные печальные девы, сладко поющие на морских отмелях или в тихих лесных заводях. Если такая красавица обовьет руками шею доверчивого путника, он может поздравить себя с самой приятной гибелью на свете и топтать в мертвятник. Примета: «Не пей из рук русалки! В ее прекрасных ладонях питье и пища обращаются в яд, и не русалки то вина»

Пак. Беззаботный болтун и баловник. Многие, увлеченные его смехом и звонкой трелью дудочки, проплутали в лесу долгие часы. Любит подурачиться, поплясать, позагадывать загадки. Если не отгадаешь – водит по лесу до полного «не могу». Убить его нельзя, но можно договориться или перехитрить, ведь, в сущности, пак беззлобен и простодушен.

Лепрекон. Маленькое, хитрое и довольно пакостное существо в красном колпачке (не путать с гномикомматершинником). По поверью обладает запрятанным в тайной пещерке горшком золота. Кроме того, может выполнить любое желание (в пределах своих игровых возможностей) при условии, что поймавший лепрекона (что само по себе непросто) удержит на нем взгляд (играют в гляделки). Лепрекон имеет право применять любые уловки, а также исполнять желания так, как он их себе истолкует. Примета: если человек чихнул трижды, и ему никто не пожелал здоровья, то считается, что его забрали лепреканы и сам он становится одним из них.

Королева эльфов. Один из самых таинственных мастерских персонажей. Воин, с которым она заговорит, влюбляется в нее сразу и без памяти. Он находится полностью под ее чарами и выполняет все, что он велит. Через час умирает от избытка чувств. Единственный шанс на спасение заключается в том, что у пострадавшего найдется реальная земная кандидатура, которая добровольно решится на испытание ради спасения любимого (вспомните балладу «Тэм Лин»). Воин вместе с девушкой приходят к вратам Страны Мертвых и вызывают Королеву. Та назначает испытание, от исхода которого зависит судьба влюбленных.

Банши – женская фигура в белом. Ее появление обычно предвещает несчастье - смерть, войну, болезни. Является в основном в сумерках. Тоскливый крик банши наводит безотчетный ужас. Когда она кричит или воет все живое бежит прочь, не смея подойти ближе, чем на 20 шагов.

Оборотни (волколаки). Хотелось бы вложить в характер этих персонажей идею Олди - люди,

сдерживающие в себе Зверя. Но время от времени Зверь вырывается наружу, и тогда они убивают и ничего не могут с этим поделать – такова их природа. Кто-то из них довольствуется такой судьбой, а для кого-то жизнь превратилась в непрерывную муку. И только полная луна – единственный судья и свидетель. Роль на хороший психологический отыгрыш. Убиваются, как водится, серебряным или особо заговоренным клинком.

Перевоплощение – кувырок через голову. В волчьем обличье носят маску. Положил руки на плечи – загрыз, схватился одной рукой – укусил. Может переносить один предмет (в зубах). Обычные волки его панически боятся.

Оборотничество может быть результатом порчи или проклятия. Условия превращения обговариваются с колдуном или проклявшим. Скажем, через каждые три часа человек волей-неволей обращается на один час в лягушку и квакает в болоте с робкой надеждой на чей-нибудь поцелуй.

Вурдалаки. Ненавидят солнечный свет. Являются в сумерках или ночью. Жаждают свежей человеческой крови. Коснулся рукой основания шеи – укусил. Упыри набираются из Страны Мертвых, поэтому у них есть шанс выйти оттуда пораньше, если удастся «выпить кровь» жертвы. Укушенный становится упырем через 1 час. Если за это время он найдет ведьму, друидов или священника (это уж как повезет), которые согласятся ему помочь, они должны один час сидеть возле него, читая молитвы или заклинания (у кого что). Тогда укус теряет силу. Если же не найдете, то через час становитесь вурдалаком со всеми последствиями, т.е. каждый час нужна новая жертва. Кусать обязан, т.к. инстинкт самосохранения развит очень хорошо.

Убиваются осиновым колом (любая очищенная от коры палочка), серебряным клинком, отсечением головы (на отыгрыш), боятся святой воды и чеснока (так что, обвешавшись головками чеснока, можете не опасаться нападения вурдалака, а если пожуете – можете вообще ничего не бояться).

Король Артур. Память о нем все еще сохранилась в народе, легенды о нем передаются из уст в уста. Какие-то сведения оседают на полках библиотек, в пыльных манускриптах. С памятью этой связаны честолобивые помыслы рыцарей, робкие надежды простолюдинов, вобравшие в себя идеалистические представления об Истинном Короле, справедливом и добром, благородном и честном способном привести свой народ к свету, даровать ему лучшую долю.

Конечно, наивно, но ведь это было то время, когда вера способна была творить чудеса, непосильные нынешним скептикам. Где-то в туманной чаще валлийских лесов есть тайная пещера, где долгие годы спит король Артур беспробудным зачарованным сном, в который погрузил его великий Мерлин. Крепко спит могучий владыка до той поры, пока не грянет час, и сама земля возопит к нему о помощи. Вот тогда «покинет он ложе свое и поднимет меч свой заветный Эскалибур и призовет народ свой».

Блок: Экономика



Экономика.

Матушка Матильда.

Экономика на игре нетиповая, т.е. не надо ради выживания пасти тушенку и сгущенку – пусть они спокойно лежат на кабацкой стойке – целее будут. Сбирать по кустам бумажки тоже не надо: честно говоря, мне лень их туда прятать. (Правда, если вам вдруг захочется почистить лес от мусора – ради бога! Но тушенку вам за это давать никто не будет. Хотя возможно некоторое поощрение от мастера по полигону.)

Для отыгрыша же исторических товарно-денежных отношений принимается система, описанная ниже. Конечно, она не идеальна, как и все в этом мире, возможно, в каких-то своих местах она слабо отражает историческую реальность, но все же мы постарались сделать ее оптимальной, насколько это

возможно, по нашему мнению.

Итак, игровая валюта, как и язык, для удобства единая - шиллинги. Соответственно, для крупных сумм - фунты, причем 20 шиллингов = 1 фунту. Кроме мастерских монет других на игре не будет, поскольку каждая монета имеет строго фиксированное обеспечение в реальных денежных единицах, и отслеживание дополнительных монет будет затруднительно.

Существует так называемый мастерский курс денег. Если ничего не изменится, он будет 1:3 (т.е. 1 рубль = 3 шиллинга). При уплате, взнос делится на 2 части: первая (ее размер будет уточнен позже - исходя из реалий жизни) идет на мастерские расходы. Вторая же переводится в шиллинги по мастерскому курсу и ее часть выдается игровой наличкой игроку в зависимости от материального положения персонажа: король получит гораздо больше, чем, например, беглый монах, который благодарит небо и за один шиллинг. Та часть денег, которую вам наличкой не выдали, записывается на ролевою карту. На эту сумму можно отовариться только в мастерском кабаке.

Если вам все же мало игровых денег – идите к менялам, представителям еврейской общины, которые есть в любом крупном городе. Здесь вы настоящие российские деньги меняете на игровые (обратный обмен возможен только после игры и только той суммы, которая осталась на ролевою карту). При обмене ростовщик (меняла) может потребовать свою долю. Ну, это как договоритесь. Соответственно, реальные деньги, полученные таким путем, ростовщик сдает в кабак, где происходит дальнейшая закупка продуктов. Ростовщиков еврейской общины можно ограбить, но только на их личные капиталы (которые они не обязаны носить с собой). Убивать их также не имеет смысла, т.к. меновая собственность от них не отторгаема. В принципе, можно было бы сделать ее ограбляемой, но в этом случае начнется инфляция, и взлетят цены, в том числе и в кабаке. А вам это надо? Любая операция фиксируется менялой, и он же выдает квитанцию. Так что недоверчивым игрокам советуем проверять, под, чем вы ставите палец, даже если ваш персонаж неграмотен.

Кроме простого обмена возможны и другие операции с деньгами, о чем будут подробно извещены ростовщики и менялы.

А теперь несколько слов о натуральном хозяйстве.

Чипов на игре нет, поэтому выпас тушенки отпадает. Но вы можете развести огород, выращивать сад. Скотоводство тоже приветствуется, если в качестве выращиваемых животных будут выступать что-то на них похожее: картонные головы, рога и т.д.

Результаты своего труда вы можете продавать на ярмарке, менять на что-нибудь. Результаты чужого труда могут быть ограблены, вытоптаны, сожжены, съедены. Как бы то ни было, за ведение хозяйства (с хорошим отыгрышем, разумеется) вы будете получать «мастерские плюшки», которые могут сильно пригодиться в жизни.

Ярмарка.

Площадь в Ноттингеме, где можно покупать и продавать все, что угодно за игровые и реальные деньги (по договоренности): фенечки, оружие, доспехи, одежду, сувениры, рабов, амулеты, снадобья, книги, добрые советы и т.д. Все товары неограбляемы. За порядком на ярмарке следит гвардия шерифа ноттингемского. Кроме того, там устраиваются состязания стрелков, мечников, борцов, выступают бродячие актеры и менестрели. Ярмарка - место веселое, приходите не пожалеете, да товар с собой приносите. Глядишь, и купит кто-нибудь.

Обучение.

Форма и оплата – по договоренности между учеником и учителем. После окончания обучения назначается испытание на мастерство. Оно проходит в присутствии независимого коллеги по

профессии и игротехника (мастера). Им может быть ваш сюзерен, ректор университета и т.д. Если учитель и ученик – колдуны или ведьмы, то они обращаются к мастеру по нечисти.

Испытание заключается в проверке профессиональных знаний, полученных учеником. Как это будет проходить, ваше дело, но зрители должны понять, что ученик чему-то научился. Например, будущий лекарь должен вылечить больного и знать латинские фразы.

Церемония экзамена и заверения мастерства должны быть игровыми.

Возможные профессии: астролог, алхимик, священник, законник (нотариус), предсказатель, актер, летописец, врач, меняла, кузнец, купец (торговец), оружейник, ювелир, аптекарь, парфюмер. (А этих двух не очень любит церковь, так что возможны проблемы, зато весело).

Блок: Кабаки



Трактир.

В трактире имеются общий зал, открытый для всех без исключения, где возможны пленения, кулуарные безобразия, кабацкие драки и т.д., и комната VIP, куда пускают, что называется, «по одежке» только избранную публику. В этой комнате никакие насильственные действия невозможны. Вооруженные столкновения – только за стенами трактира. Персонал и временные работники не убиваемы и не ограбляемы, ни при каких обстоятельствах. Раб, проданный в трактир, обязан отработать 1 час, после чего, в зависимости от качества работы, трактирщик решает его судьбу – либо свободен, либо умер от непосильного труда. Спиртные напитки и курево продается за российскую валюту (для быстрого обращения), все остальное – за шиллинги.

Детям до 14 лет спиртные напитки не отпускаются.

Расписание работы:

1. Открытие: 10.00 утра.
2. Горячая еда с 12.00 до 14.00.
3. Перерыв для персонала: с 14.00 до 15.00.
4. Горячая еда: с 19.00 до 21.00.
5. 20.00-24.00 – время сказочников и менестрелей.
6. После 24.00 трактир закрыт.

Все остальное время в трактире подаются бутерброды, холодные закуски, пиво, чай, кофе, растворимые соки (если вода будет пригодна для питья без кипячения).

Блок: Животные, охота



Звери.

Звери набираются из числа трупов. По лесам бегают:

Медведи: приравнивается к воину в среднем доспехе; удар лапой – рубящий удар одной рукой.

Волки: приравнивается к воину в легком доспехе; положил лапы на плечи - загрыз.

Кабаны: приравниваются к воину в среднем доспехе; удар – рубящий удар одной рукой.

Зайцы, лисы, олени: приравниваются к воину без доспеха.

2.0.0.3