

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

Название игры: Гардарика

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Религия](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Страна мертвых](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



ГАРДАРИКА - 2001

ролевая игра по Руси IX - го века

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ

Игра проводится как традиционная:

1)Ежегодная

2)Единые правила (возможны дополнения).

3)Начинаясь с 862 года (зимы) игра идет 5 игровых лет (5 дней), и заканчивается в 866 году. Для тех, кто уже участвовал в предыдущей “Гардарике” будут сохранены их “достижения”.

Команды, взявшие на себя роль отдельных народов, игроки, выбравшие национальность своих персонажей не должны меняться в ходе игры и в последующих играх. Старайтесь брать как командную, так и личную роль всерьез и надолго. Команды и отдельные персонажи, самостоятельно сменившие имидж, будут выводиться из игры для корректировки имиджа.

ОРГВЗНОС - 3\$ с игрока – включает в себя взнос на кабак а также на распечатку правил, пособий, на их рассылку и прочие организационные вопросы.

Играйте внутрикомандно. Думайте, кого выбирать своим князем. Мастер по экономике выдает в день столько дирхемов, сколько игроков зарегистрировано на полигоне. Мастер по экономике оценивает деятельность команды, выдвигая следующие требования: а) Экологическое состояние лагеря команды – убранный в ямы мусор, обкопанный костер,

оборудованная гади́льня; б) Грамотно оборудованная крепость – отчетливо обозначенные небоевые стены, ров, устойчивые, безопасные для бойцов боевые стены и прочие постройки, четко обозначенные бойницы, склады внутри крепости и подземный ход; в) Отсутствие шатающихся по лагерю пьяных, отсутствие жалоб со стороны других игроков на дестрой в команде, корректное поведение игроков команды при общении с мастером и другими игроками; г) Отыгрыш экономики – наличие обозначенных полей, выпас скотины и прочие прописанные в правилах по экономике действия; д) Минимальный антураж в команде – в него входят: нахождение игроков в течении игры в игровом прикиде, общение между собой по игре, в рамках терминов и понятий отыгрываемой эпохи.

Если мастер по экономике счел, что одно из 5 перечисленных выше требований не выполнено, то, соответственно, 1/5 часть положенных команде денег ей не выдается. Если не выполнены 2 требования – не выдается 2/5, если не выполнены все требования – команда в этот день не получает денег вообще. Все удержанные с команд, обламывавших игру другим и себе, дирхемы мастер по экономике тратит в тот же день на премирование хорошо игравших в этот день команд. Деньги выдаются мастером по экономике командам при его утреннем обходе, премии – при вечернем обходе. Нарушения по описанным выше 5 критериям фиксируются постоянно по ходу игры, и за них взыскивается при очередной раздаче денег.

Не стоит пугаться драконовских мер. Как показал опыт предыдущей “Гардарики”, у нормально играющей команды проблем со штрафами не возникает.

Любой игрок должен быть записан в какой-либо команде. Если он переселяется из одной команды в другую, то мастер по экономике должен быть своевременно поставлен об этом в известность. Тогда деньги этого игрока будут выдаваться капитану его новой команды. Если игрок не присоединился ни к одной из команд, то денег он, естественно не получает. Мастер по экономике имеет дело только с командами и их капитанами (князьями, вождями, их представителями по игре). С отдельными игроками он дел не имеет. Игроки могут по ходу игры организовывать новые команды и игровые поселения. Мастер по экономике должен быть своевременно поставлен в известность об организации такой команды (тогда он сможет организовать им выдачу дирхемов).

Мастерами будут всячески поощряться красивый отыгрыш ролей, обрядов, любое творчество игроков в рамках игровой местности и эпохи. Игра чисто историческая. Никаких магических существ и колдунов вообще нет. Но отыгрыш мировоззрения тех времен (т.е. представлений о русалках, леших, дурном глазе и др.) мастерами будет всячески приветствоваться.

Игровой прикид - пропуск на игру. Не имеющие прикида в игре участвовать не могут. Есть возможность брать игровой прикид у оргкомитета в прокат.

МАСТЕРА: Хавард (Быков Александр) – Мастер по экономике.

Алиса (Кузьмина Ольга) – Мастер – кабатчик.

Мастера, по мере возможности, играют. Если мастер при оружии - он обычный участник игры. Если без оружия - он мастерит.

Начальник СМ и кабатчик имеют на территории своих департаментов полномочия мастера. (Кабатчик, например, может отслеживать игру в кабаке, а начальник СМ - заполнять выходящим из мертвятника удостоверение игрока).

ПОСРЕДНИКИ:

Это игроки, которым мастер перепоручает часть своих полномочий. Посредников назначают мастера, по одному на каждую команду. Главные требования к посредникам - честность, четкое разделение игровой и не игровой информации, доскональное знание правил.

Отметка о том, что данный игрок является посредником, ставится в удостоверении игрока. Посредник имеет право спросить и посмотреть удостоверение любого игрока, его "право на доспех", бирки на оружие, любые другие игровые документы. Посредник может проверить, сколько чипов товара переносит игрок и т.д. Но пользоваться по игре полученной информацией и разглашать ее кому-то кроме мастеров и других посредников он, естественно, не может.

В случае отсутствия мастера, голос посредника является решающим при возникновении споров по поводу правил. За нарушение правил игроками команды отвечают не только сами нарушители, но и вся их команда. (Вплоть до штрафов при выдаче дирхемов). За подыгрывание своей команде и нерадивое выполнение своих обязанностей посредник может быть лишен своего статуса и превращен в обычного игрока. Нарушая правила, вы подводите не только себя, но и всех своих товарищей, так что стоит сто раз подумать. А если вы не уверены в том, что задуманное вами действие допустимо на игре - спросите посредника или мастера - вам объяснят.

Рекомендуется славянам знать первую часть "Русской правды", свод законов обычного права.

Рекомендуется скандинавам почитать исландские саги.

ГНЕЗДОВО - город купцов. Рядом же находится мастерятник, кабак, страна мертвых. Гнездово - мастерский город - штурмовать его и воевать с ним нельзя.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Если какое-либо событие, происшедшее на игре, произошло в нарушение правил, или признано таковым, то и все игровые последствия этого события считаются не происходившими. После начала игры в не игровом статусе участник находится только если он идет в туалет или идет за водой к колодцу. Во всех других ситуациях участник игры находится в игровом статусе, и если он пошел за дровами, заблудился, заснул, просто пьян и т.п. - все последствия - по игре, безо всяких скидок. Человек считается находящимся в игре начиная с момента, когда ему выдано удостоверение игрока.

УДОСТОВЕРЕНИЕ ИГРОКА выдается каждому игроку. В удостоверении указаны: Н удостоверения, ФИО игрока, его текущий игровой статус (игровое имя, нац. Принадлежность (какое племя, род по игре), родословная (если она есть), его социальный статус, знания и умения (если есть), отметка о сданном за текущий цикл обеспечении. При смене социального статуса, приобретении дополнительных умений, при попадании в СМ, при выходе из СМ об изменениях в статусе игрока делается соответствующая отметка. Изменения и дополнения в удостоверение игрока может вносить только мастер или хозяин СМ. Пока идет игра - удостоверение должно находиться при игроке. Оно должно предъявляться по первому требованию мастерам, работникам СМ и кабака, посредникам. Простой игрок не имеет права требовать удостоверения от другого игрока. Единственное исключение: если игрок убит, он может и должен проверить, у тех, кто его убивал - есть ли в их удостоверении отметка о сданном за текущий цикл обеспечении. Удостоверение игровой ценностью не является.

Прочие "документы" игрока - сертификаты на оружие, доспех - выдаются мастерами при "покупке" у них оружия, доспеха. Никто кроме мастеров не может выдавать

сертификаты и вносить в них исправления. Сертификат является игровой ценностью. (См.эконом)

ИГРОВЫЕ ЦЕННОСТИ: Это ТОВАРЫ (чипы), игровые деньги, сертификаты, договоры и др. игровые бумаги, "другие военные приспособления", лошади, коровы, овцы. **ИГРОВЫЕ ЦЕННОСТИ НЕ МОГУТ БЫТЬ СПРЯТАНЫ НИКУДА КРОМЕ ПОЯСА ИГРОКА** (в поясной кошелек, сверток или просто так заткнуты за пояс.)

Тайники запрещены. Утаивание игровых ценностей карается штрафами и увеличением срока отсидки в СМ, а систематическое утаивание, как и любой другой злостный облом игры – болезнями, штрафами и даже удалением с игры. Палатка - неигровая территория. В ней нельзя прятать игровые ценности. (Если вы, все-таки, случайно, спрятали игровую ценность в палатке, то должны по первому требованию ее предъявить). Спрятанные и не предъявленные по первому требованию игровые ценности, как минимум изымаются из игры, а как максимум, изымаются из игры вместе с утаившими их игроками.

ТРОФЕИ И ГРАБЕЖ: Все игровые ценности можно взять, как трофеи. Личное оружие и доспех игровой ценностью не являются. Забирать личное оружие можно только у взятых в плен (чтобы предотвратить их побег). Но сразу же по "смерти" или освобождению игрока его оружие должно быть возвращено ему или в кабак, где хозяин сможет его найти.

Если оружие, щиты, элементы вооружения и прочие неигровые ценности бесхозно брошены игроками (при паническом отступлении, например), то брать их себе и использовать нельзя. Можно лишь бережно собрать эти вещи и сдать их на хранение в кабак. За подобную заботу о ближнем кабатчик вас, может быть, вознаградит. (Но похищение неигровых ценностей это, товарищи, воровство – даже если покраден деревянный меч)

В течении боя можно использовать чужие стрелы, оружие, щиты, если они подвернутся под руку и если в этом возникнет необходимость. По окончании же боя военный инвентарь обязательно должен возвращаться хозяевам (или, если нет никакой возможности этих хозяев найти – в кабак).

Все оружие, которое будет применяться в игре должно пройти контроль у мастера по оружию (и на него клеится специальная бирка "допущено"). Не имеющий сертификата "право на оружие" игрок может пользоваться только допущенными: ножом (клинок+рукоять не более длины локтя), дубиной, кистенем, копьем, сулицей, луком, самострелом. Любые другие виды оружия (топор, палаш, меч, бродекс можно использовать только купив у мастера и приклеив к оружию бирку. На оружие снимающее 2 хита, должна быть наклеена бирка "отковано - 2 хита", на оружие, снимающее 1 хит – бирка "отковано – 1 хит". Эта бирка приобретается у мастера по экономике или в кабаке. Металлический доспех, шлем может носить только игрок купивший "право на доспех". Получение "права на доспех", наклеивание бирки "отковано" отыгрывает приобретение оружия, доспеха. Итак, сертификат "право на доспех" дает игроку право носить любое количество металлических доспехов.

Все метательное оружие проверяется на владельце с расстояния, равного половине эффективной дальности. При возникновении спорных вопросов игровое оружие может быть проверено на хозяине (без доспехов).

НОЧЬЮ (с 21ч. до 24ч.) убирается стрелковое оружие. В ночное время разрешены диверсии и драки на дорогах. В диверсии может участвовать не более 2-х человек (то есть нападающая сторона – не более 2-х человек, и приходить им на помощь нельзя, пока не кончится бой. А если эти двое напали на дюжину бойцов – то пусть с дюжиной и сражаются).

ЯЗЫКОВОЙ БАРЬЕР

На игре существуют языковые группы: Славянская, Хазарская, Скандинавская, Греческая, Финно-Угорская. Если нет соответствующей записи в сертификате игрока, то игрок может понимать без толмача только представителей своей языковой группы.

Научиться говорить на каком-либо языке кроме родного может любой игрок, пожив в иноязычной среде (в чужом лагере), более 3-х часов подряд. Научившийся новому языку игрок должен поставить в известность об этом мастера, и получить соответствующую пометку в свой сертификат игрока. Игрок, своевременно (сразу по окончании обучения) не позаботившийся об этом, считается не сумевшим изучить иностранный язык.

Толмачем может быть любой игрок, "умеющий говорить" на необходимых для переговоров языках. Передача игровой информации между разноязычными без толмача - объясняются знаками.

Толмач ходит от одной группы к другой и таким образом передает сообщения, перефразируя их на свой лад. Искажать при этом смысл сообщений или нет - его личное дело. Беседа между толмачем и любой из сторон ведется шепотом, так, чтобы не слышала другая сторона.

Кроме языковых групп на игре могут существовать и диалекты. Любая команда (будь то славянское племя или отряд скандинавов, хазар) может выдумывать и применять свои (известные этой группе) словечки, или использовать любой уже существующий язык. Таким образом будет очень удобно "по жизни" переговариваться о чем-то своем, находясь среди чужих, что создает дополнительные преимущества для согласованных действий. Изучение диалектов не отыгрывается - изучайте из "по жизни".

СОСЛОВНОЕ ДЕЛЕНИЕ ОБЩЕСТВА

КНЯЗЬ - должен иметь дружину (не менее 2-х человек). Князь должен иметь шлем, доспех (минимум 2-х хитовый) меч (каролинг) или саблю (дамасскую), прочее оружие, коня, одежду желательно побогаче. Желательно украшения (шейные гривны, браслеты и т.п.).

БОЯРИН - должен иметь шлем, доспех (минимум 2-х хитовый) меч (каролинг) или саблю (дамасскую), прочее оружие, коня, одежду желательно побогаче.

ДРУЖИННИК - должен иметь шлем, доспех (можно и однохитовый), коня. Должен иметь, кроме ножа, не менее 2-х других видов оружия.

ТИУН приравнивается к дружиннику.

Представитель военного сословия (князь, боярин, дружинник) не может заниматься "черной работой". Его дело - война. Может охотится и торговать.

НА НАЧАЛО ИГРЫ:

В командах, ранее участвовавших в Гардарике - ситуация по состоянию на конец предыдущей игры. В новых командах действуют следующие нормы:

В команде могут быть: князь, боярин, 3 дружинника (1 из них - тиун), кузнец, волхв и крестьяне. Но на 1 воина должно приходиться не менее 2-х работающих (не воинов).

Князь, боярин, дружинник имеют перечисленное выше оружие, шлема, доспехи.

Кузнец на начало игры может иметь шлем, 2 вида оружия;

Ножи, копья, щиты, луки и самострелы могут быть у любого персонажа.

Блок: Религия



КУЛЬТЫ, ОБРЯДЫ

СЛУЖИТЕЛИ КУЛЬТА должны быть у каждого племени, города. Если служителя культа в команде нет, его функции может выполнять другой игрок, обладающий таким умением. Служение выбранному культу должно отыгрываться не только в обрядах, но и во всей игровой жизни. Восточно славянские волхвы служат Триглаву в лице Сварога, Перуна и Велеса. В Хазарии распространены Иудаизм, Мусульманство. В Византии - Христианство.

ОБРЯДЫ проводятся в соответствии с религией служителя культа. Ее действенность зависит исключительно от качества проведения обряда. При отыгрыше обряда желательно присутствие хотя бы одного мастера.

СВАДЬБА - если отыграна свадьба, то, пока живы муж и жена, раз в игровой год, у них рождается ребенок(человек выходит из СМ после часа отсидки, а не после четырех, как обычно). Если свадьба отыграна очень хорошо, то рождается двойня.

ТРИЗНА - хорошо отыгранная тризна и похороны - убитый меньше сидит в СМ.

Если волхв просто **ХОРОШО ПРОВОДИТ ОБРЯД**, молится своим богам, прося их о чем-то, то эта просьба может и исполниться (на усмотрение мастеров).

Блок: Боевка



Б О Е В Ы Е П Р А В И Л А

ОРУЖИЕ: Материал - дерево, дюраль, резина.

На игру принимается только оружие, доспех, соответствующий эпохе. Оружие должно быть безопасным: Не иметь острых граней, заусениц и торчащих гвоздей. Острия должны быть скругленные, толщина рубящей кромки не менее 1 см. Вес оружия не более 1 кг. Щиты без колющих и режущих фрагментов.

Меч (каролинг), **дамасская сабля** (с красным темляком), **бродекс**, **секира** (длинна - выше пояса хозяина) - снимают 2 хита.

Скрамасакс, ножи, копья, сабли, палаши, топоры снимают 1 хит.

Кистень, дубина - снимают 1 хит. Боевая часть - тщательно смягченная.

Лук - натяжение не более 10 кг.

Самострел - длинна не менее длинны руки. Натяжение не более 10 кг.

Дротик (сулица) - длинна 1-1,5 м. Толщина 1,5см. Если брошен и попал в игровую зону - снимает 2 хита, если им нанесен удар, как копьем – 1 хит. Должен быть максимально безопасный наконечник.

Стрелы: Должны быть оперены, тщательно смягчены и обладать соответствующей аэродинамикой. Стрелы, выпущенные из лука, самострела снимают 3 хита. Самострельные стрелы из дерева, как для лука, или скрученные из плотной бумаги, с пластилиновым наконечником.

ЗОНА ПОРАЖЕНИЯ: Руки выше локтей, корпус и ноги выше колен, за исключением коленных и локтевых суставов. За удар (попадание) в голову, горло, пах ударивший погибает. Захвативший клинок рукой теряет 1 хит. Кроме того, рубящий удар скрамасаксом, мечем, топором, бродексом, секирой, саблей, палашом по руке, попавший между кистью и локтем (т.е. по зоне, обычно закрываемой наручем), при отсутствии наруча "отрубает" руку. Отрубленная рука приравнивается к тяжелому ранению не

зависимо от оставшихся хитов. Использование "отрубленной" руки в бою или любых других игровых действиях запрещено. Даже если покалеченный вылечивается, рука снова не отрастает.

Удар засчитывается, если он нанесен рабочей частью оружия в поражаемую зону; Удар ножом (длинна ножа с рукоятью – не больше длины руки владельца) засчитывается только в случае попадания в незащищенную железным доспехом поражаемую зону; "Швейная машинка" (серия быстрых ударов без замаха или отвода оружия) засчитывается как одно попадание; Рубящие удары копьем, колющие удары топором, булавой не засчитываются (бродаксом колоть можно).

РАСХИТОВКА

Все игроки имеют по 1 родному хиту.

Дополнительные хиты дают: Шлем - 1 хит.

Доспех - стеганка, куяк - 1 хит.

кольчуга, панцирь - 2 хита.

За качество изготовления мастер по оружию может премировать некоторые доспехи и шлемы дополнительными хитами (о чем делается специальная запись в удостоверении игрока).

Стеганку можно носить и не имея "права на доспех".

Наручи и перчатки дополнительных хитов не дают, но это не повод, чтобы их не надевать: Если игрока угораздит участвовать в сражении без перчаток и наручей, то ни противники ни мастера никакой ответственности за его разбитые руки не несут.

Ношение доспеха (кроме стеганки), шлема без сертификата "право на доспех" **ЗАПРЕЩЕНО!**

Применение оружия, не имеющего бирок "допущено" и "отковано" **ЗАПРЕЩЕНО!** Если у игрока имеется "право на доспех", но самого доспеха нет, то это "право" является предметом мены, торговли, но никаких дополнительных хитов своему хозяину не дает.

По окончании боя или в паузах (каковые по ходу боя могут объявлять мастера) убитые сдают мастеру все бирки "отковано" со своего оружия, и "права на доспех". (Считается, что если воин был убит, то оружие, которое было при нем и его доспехи - сломались).

ТЯЖЕЛОРАНЕННЫЙ - тот, у кого не осталось хитов. Должен упасть в том месте, где с него сняли последний хит. Он лежит там и стонет. В течении получаса тяжелораненого необходимо вылечить, иначе он погибает. Самостоятельно тяжелораненый не передвигается и никаких движений и звуков кроме стонов и просьб о помощи производить не может. Кулуарку сам себе сделать не может. Один живой может перенести только одного тяжелораненого.

УБИТЫЙ - тот, тяжелораненый, которого специально добили. Считается, что во время боя игрок падает тогда, когда его тяжело ранили. Персонаж может умереть и по другим причинам (казнь, отравление, самоубийство). Итак, умерший отползает в сторонку от боя, чтобы не мешать сражающимся и лежит там до окончания боя.

Хиты, снятые с игрока, восстанавливаются лекарем, кузнецом.

В НЕБОЕВОЙ ОБСТАНОВКЕ: ОГЛУШЕНИЕ - удар небоевой частью оружия (плоскость меча, древко, рукоять ножа, обух топора...) по плечу и предупреждение вслух: "оглушаю". Шлем НЕ спасает. Оглушенный ничего не может делать 2 минуты (он без сознания).

Блок: Фортификация

**КРЕПОСТИ И ПРОЧИЕ ПОСТРОЙКИ**

КРЕПОСТЬ должна иметь ворота, шириной не менее 1,5 м, и участок штурмовой стены длиной не менее 4 м. Высота штурмовой стены не менее 1,5 м. Остальные стены должны быть обозначены (остальные стены - не штурмовые). Бойницы в стенах должны быть отчетливо видны и отличимы на глаз от некачественной, дырявой стены.

РОВ обозначается рамкой из бревен. Наступивший внутрь рамки наступил в ров (и умер).

ВЫНОСЯТ: Створчатые ворота - 40 ударов тарана; Подъемный мост 30 ударов тарана; Калитка, решетка - 20 ударов тарана.

ПОДЗЕМНЫЙ ХОД в крепости один на всю игру. Если ход разрушен - восстановить нельзя. Вход в крепости и вход снаружи (не далее чем в 100 шагах от стены) обязательно обозначать. Обозначаются входы отчетливо различимой прямоугольной фигурой.

ВОССАНАВЛИВАЮТСЯ: ворота - за 30 минут. Крепость, деревня - за 1 час. Восстановление начинается с момента прихода в крепость, деревню гарнизона (не менее 3-х человек).

Блок: Штурмы, Осады

**ДРУГИЕ ВОЕННЫЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ:**

ЛЕСТНИЦЫ, ВЕРЕВКИ - достаточные, чтоб залезть на стену по жизни.

ТАРАН - длина не менее 3 м. диаметр 20 см. переносят не менее 4-х ч-к.

КАМЕНЬ - полиэтиленовый пакет с листьями, травой, пустая пластиковая бутылка.

Если бросается со стены **ОТВЕСНО** вниз - при попадании в поражаемую зону и голову снимает 2 хита. Эти камни можно отбивать щитом и оружием.

КАТАПУЛЬТА - стреляет "камнями". Выстрел из нее (если он попал в цель) приравнивается к 2 ударам тарана.

СНАРЯДЫ катапульты убивают сразу насмерть - даже при попадании в щит или в край плаща. Попадание рикошетом равнозначно прямому попаданию.

НА НАЧАЛО игры катапульту имеют Византийцы. Катапульты могут быть куплены только в Гнездове. Если вы сделали свою, извольте отыграть ее покупку. Дирхемы (или соответствующий им по цене игровой товар) выплачиваются мастеру, и с этого момента "заказавший" может пользоваться купленным оружием.

Чтобы **ПЕРЕНЕСТИ** катапульту надо 4 человека (несут по жизни).

ШТУРМ. Можно перелезть через игровые стены по жизни. Штурм лестницами ведется только с помощью короткого оружия (без копий). Нестрелковое оружие "не достает" до башен (исключение - со стен, примыкающих к башням) и "не достает" через ров (исключение - если ров засыпан фашинами или перекрыт мостками). Упавший в ров - убит. Если игроки пытались, в нарушение правил, использовать "другие военные приспособления" меньшим числом народа, чем это описано в правилах - все нарушители надорвались и умерли. Пример - втроем били тараном в ворота(надо вчетвером) - все

трое в СМ.

Если игрок прыгает, падает вниз со стены, запрещается подставлять на пути его падения пики, мечи и прочее, на что он может напороться - Дайте ему долететь до земли, а уж потом сражайтесь. Нарушитель сего считается убитым, также, как и попавший оружием в голову, пах.

Если игрок прыгает, падает вниз с башни на землю (а не на примыкающую к башне стену) – то он считается разбившимся насмерть. Чтобы не “разбиться” надо слезать с башни по лестнице или по примыкающим к ней стенам.

ПОДЗЕМНЫЙ ХОД. Чтоб **ВЫЙТИ** из крепости, надо по ходу движения наступить на прямоугольник входа, находящийся в крепости. Затем "по подземному ходу" можно идти в любую сторону, но не далее, чем на 100 шагов от крепости.

Чтобы снаружи **ВОЙТИ** в крепость надо наступить в прямоугольник входа снаружи, а затем пройти "по подземному ходу" до входа в крепости, наступить в него - и вы в крепости. (Если вы нашли вход снаружи, и вошли в него, то уж наверное, "идя по ходу" выйдете в крепость - мастер покажет вам где.)

Хождение через стены **ЗАПРЕЩЕНО**. Прошел через стену - умер.

Блок: Пожары, поджоги



СЖЕЧЬ можно: захваченную крепость: В башнях и вдоль стен, **ИЗНУТРИ**, устанавливаются обозначающие огонь красные тряпочки. 1 минуту орать - "ПОЖАР!" Так же точно можно сжечь и деревню. Палатки тоже можно "поджечь". - Люди, оказавшиеся в "сгоревшей" палатке умирают, если не вылезут через две минуты, после "возгорания". Горящие, но еще не сгоревшие структуры можно **ТУШИТЬ** - сбросить на землю красную тряпочку и затапывать ее считая до десяти.

Блок: Плен



Для **ПЛЕНЕНИЯ** нужно обезоружить человека и завязать веревку у него на руке или на ноге. Если человек завладеет мечем, ножом, другим клинковым оружием то он может, "разрезав" веревку, бежать. Пленный привлекается к работам. За отказ - лишается пищи. Пленного можно "пытать" и "казнить". Связанный пленный не может перемещаться самостоятельно. Идет только туда, куда его ведут. Сидит там, где его бросили.

Блок: пытки



ПЫТКИ: Порка - 20 отжиманий, Дыба - висеть 1 мин. на турнике. Пытать можно 5 раз, перерыв между пытками - 5 мин. После 5 пыток человек погибает. Если человек "не выдержал пытки" (не смог отвисеть, отжаться) - то он "колется" (честно рассказывает обо всем, о чем спросят). По согласованию с мастерами игроки могут придумывать свои игровые пытки и казни.

Блок: Медицина, лекари

**ЛЕКАРЬ**

Им может быть не только служитель культа (волхв, священник, раввин), но и знахари (надо знать заговоры, лечебные травы). **Тяжелые ранения** (0 хитов) лечатся так - с больного снимаются доспехи и он поится горячим (только что снятым с огня) чаем. Тяжелораненый, которого не начали лечить в течении получаса после ранения, умирает.

Обычных раненых (больше, чем 0 хитов) можно лечить и без горячего чая – раненый снимает с себя доспехи и, в присутствии лекаря, отдыхает в течении 10 минут + отыгрыш: Лекарь потчует больного целебным отваром, целебной травой (по жизни – земляника, солодка, укроп, любое другое съедобное, что произрастает на полигоне).

БОЛЕЗНИ:

ПРОСТУДА. Возникает у игрока за использование в игровые моменты неигровых выражений, хождение без игрового прикида, а также, если игрок не "запасся мехом на зиму", но выжил. Лечится она чаем с малиной. Если ее не лечить, то на протяжении получаса больной становится тяжелораненым.

ЧУМА возникает, если в лагере или его окрестностях неприбранная мертвечина. (более 3-х часов с момента массового падежа скота, побоища людей, а захоронение трупов не проведено). Чума может возникнуть и в случае беспорядка в лагере "по жизни". Каждые полчаса от чумы умирает каждый третий из населения лагеря. Усиленное моление и ликвидация антисанитарии - чума может и отступить. Каждый второй из покинувших чумное место до ликвидации эпидемии становится инфицированным переносчиком чумы, и умирает через полчаса!

ОТРАВЛЕНИЕ - единственный яд на игре - лимонная кислота. Убивает за 2 минуты. Отравить можно только персональную посуду. Яд, брошенный в общий котел, в общий резервуар с водой считается не отравой, а приправой.

Блок: Страна мертвых

**СТРАНА МЕРТВЫХ:**

Убитый ни с кем, кроме мастеров, не разговаривает (допустим лишь разговор на предмет выяснения кто и чем его убил (посмотреть в удостоверении игрока, сдано ли его обеспечение, посмотреть бирки на оружии, "право на доспех"). Выяснив подробности своей смерти игрок идет в страну мертвых. Срок отсидки 3 часа. Срок отсидки считается с момента регистрации в стране мертвых. Убитые привлекаются к хоз.работам, для выполнения мастерских поручений или выпускаются зверями (см. Экономика, охота). "Замужняя" женщина (отыгранная при мастере свадьба) может рожать 1 "дите" в игровой год, т.е. умерший сидит в СМ только 1 час, а потом возрождается этим самым дитем. Хорошо отыгранная тризна сокращает время пребывания отпетого в СМ.

Возродившемуся из СМ в удостоверении игрока ставится отметка о сданном за текущий цикл обеспечении. Если до окончания цикла остается менее получаса, возрождающийся из СМ может, по желанию, задержаться там до начала нового цикла. Игрок возрождается, по желанию, в кабаке или в своей старой команде. Если игрок идет возрождаться в лагерь своей команды, то отметка об этом (с указанием – в какую именно

команду он идет) делается мастером СМ в удостоверении возродившегося игрока. Отклонившийся от маршрута СМ – лагерь, где он возродиться игрок считается ожившим, со всеми вытекающими игровыми последствиями.

Умерший возрождается своим родственником (сын, брат, племянник и др.) со всеми вытекающими игровыми последствиями. Игрок возрождается из СМ не имея денег, доспехов и оружия, требующего железных чипов.

Возродившийся из СМ игрок забывает всю игровую информацию, все знания и умения, полученные ранее. Информация, полученная игроком, когда он был в статусе трупа не может применяться в игре.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА

1 сутки = 1 году. В году 4 сезона: весна, лето, осень, зима.

В сутках 2 игровых цикла: С 6:00 до 15:00 (весна, лето) с 15:00 до 24:00 (осень, зима)

С 24:00 до 6:00 – все, что происходит в это время на игре – вам снится. Иное возможно только при взаимном согласии взаимодействовавших ночью сторон, зафиксированном мастером или посредником.

ТОВАРЫ (чипы) могут храниться только в хранилищах (Хранилище должно быть оборудовано и обозначено (а не спрятано) в каждом городе, деревне. В городе может быть не одно, а несколько хранилищ.) Товары, по окончании цикла находящиеся вне хранилища, считаются сгнившими. Человек может переносить с места на место не более 6 чипов. Человек может перегонять, пасти не более 10 штук скотины (корова, овца). При переносе ее же (скотины) в "дохлом" виде, она считается, как 2 чипа.

Внутри каждого поля, деревни, города висит мастерский бланк.

Каждый раз при смене владельца деревни (города), но не реже, чем раз в игровой цикл, на бланке должна появляться новая запись. При утере бланка немедленно обратитесь к мастеру по экономике. Если деревня, город были сожжены, об этом тоже делается запись в бланке (см. СЖИГАТЬ).

ДЕРЕВНЯ - основной источник жизни. Деревень у команды не может быть больше, чем крестьян в команде. Если на момент прихода мастера по экономике деревень больше, чем крестьян - самые отдаленные из них "приходят в запустение" - все, что там (в деревне) было из игровых ценностей - пропадает. Как только крестьяне на эту деревню найдутся, деревня восстанавливается, но в ней ничего уже нет.

КАК СНИСКАТЬ СЕБЕ ХЛЕБ НАСУЩНЫЙ:

ОХОТА: Производится на зверей - игроки выпускаются из СМ зверями.

Звери с людьми не разговаривают. Медведь может задрать бесхозно пасущихся овец, коров, лошадей; кабан - устроить потраву на полях (урожайность упадет). Первыми звери на людей не нападают. Исключение - зимой (с 21:00 до 24:00) медведи-шатуны. Никаких игровых ценностей(кроме собственных чипов) зверь носить не может.

А если кто выйдет на охоту в доспехах - все звери от этого болвана сбежали.

Медведь: 2 хита, снимает 1 хит ударом руки; убитый дает 1 чип мяса, 1 чип меха(Чипы выдаются зверю при выходе из СМ)

Кабан : 2 хита, два кинжала - клыки, снимают по хиту; убитый дает 2 чипа мяса.

Кого кем выпускать решает жребий: выпало 4,5,6 - медведь, 1,3,4 - кабан.

РЫБОЛОВСТВО: Имитация рыболовного инвентаря устанавливается в порту, где отыгрывается рыболовство. Дает от 1 до 6 чипов рыбы в цикл. (для выяснения в присутствии мастера бросается игральная кость)

СКОТОВОДСТВО:

Изначально у каждого крестьянина есть: 2 коровы, 4 овцы.

Корова дает 1 чип молока каждый цикл, (молоко не хранится).

Весной каждые две коровы дают приплод - еще одну корову, количество овец удваивается. Если скотину на протяжении цикла некому или негде пасти, то она пропадает. Лишних можно забить или продать.

Овца, корова это деревянная чурочка с прикрепленным к ней чипом овцы, коровы. Необходимо отыгрывать выпас, перегон с места на место скота. Убитая (чип оторван от чурки) овца равна 1 чипу мяса и 1 чипу меха, корова - 2 чипам мяса.

Вокруг одной деревни не может прокормиться более 10 голов скота.

ЗЕМЛЕДЕЛИЕ:

ПОЛЕ - расчищенный и огороженный участок земли размером 2 на 2 метра. Весной поле может быть **ЗАСЕЯНО** - на посев 1 поля употребляется 1 чип зерна. Этот чипы сдается мастеру по экономике, и мастер делает соответствующую пометку на бланке поля.

Осенью урожай: север..... 6 чипов зерна с поля.

средняя полоса..... 8 чипов зерна с поля.

юг 10 чипов зерна с поля.

Один крестьянин не может иметь более 1 поля.

Раз в год на каждое поле, которое собираются обрабатывать, крестьяне должны сдавать мастеру по экономике 1 чип железных сельхоз инструментов (их может изготавливать любой кузнец из расчета 1 чип железа на 1 чип железных инструментов). Это отыгрывает починку сломанного сельхоз инвентаря.

Не починены инструменты - при тех же затратах - урожай вдвое ниже. Бардак или некачественно отыгранное поле, пахота и посев на нем, будут расцениваться как потрава, и соответственное снижение урожая. Так же на снижение урожая могут повлиять потравы в период весна-осень. Потраву на поле, оставленном без присмотра, может устроить человек либо кабан (для этого надо потоптаться, считая вслух до десяти, по полю, и принести бланк поля мастеру по экономике (или в кабаке) - мастер отметит потраву).

ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

За любого играющего раз в цикл мастеру по экономике должно быть сдано **ОБЕСПЕЧЕНИЕ** (о чем в сертификате играющего делается соответствующая отметка). Если у игрока нет отметки о сданном обеспечении за текущий цикл, он считается умершим.

Обеспечение состоит из еды, меха и соли.

Необходимо сдавать за игрока в цикл 2 чипа еды (не сдал - игрок может умереть с голода), причем, еда должна быть разной (например, хлеб и молоко, рыба и мясо, мясо и хлеб...) (иначе игрок может умереть от цинги), кроме того, необходимо сдавать раз в день 1 чип меха (овечьего или от диких животных) (иначе зимой игрок может замерзнуть), кроме того, игроку необходимо раз в день сдавать 1 чип соли, иначе к нему привяжется еще какая-нибудь хворь.

Соль добывается в двух местах - Херсонес, на юге, и Колобжег, на Балтике

КУЗНЕЦ

У кузнеца должна быть кузница: молот, наковальня, горн (очаг). Кузнец чинит доспехи. Если с игрока сняты хиты, которые давал ему доспех, шлем, то доспех, шлем можно починить. Доспех считается починенным через 10 минут после того, как кузнец “принялся за работу” – развел в своем лагере огонь или поддерживал горение уже имевшегося огня в течении 10 минут.

УЧЕБА

Кузнец, волхв, знахарь, лекарь, толмач: Если у игрока в сертификате нет записи об обладании указанной специальностью, то он не может осуществлять соответствующую деятельность. Но он может научиться:

Желающий получить специальность приходит к специалисту по игре, и договаривается с ним об обучении. Обучение продолжается на протяжении не менее чем 1 цикла. На протяжении обучения ученик находится в подчинении учителя и помогает ему по работе. По истечении этого срока они обращаются к мастеру. Началом обучения считается момент, когда учитель сообщил мастеру о начале обучения ученика.

Мастером кидается игральная кость: Если обучение было успешным, то ученику в сертификат записывается соответствующая специальность. Не успешным - он может, по желанию, продолжить обучение и попытать счастья на следующий цикл. При каждой повторной попытке вероятность успешного обучения увеличивается.

Блок: Кабаки



КАБАК.

Любой игрок может купить игровые деньги - ДИРХЕМЫ - у мастеров, по курсу 10 рублей за дирхем. В кабаке все товары продаются только за дирхемы. Все выпущенные в игру дирхемы и векселя обеспечены товаром (еда, курево, выпивка), и услугами в кабаке по ценам, эквивалентным розничным ценам в Пензе на момент игры. Дирхемы можно купить в кабаке и у мастера по экономике, в любом количестве, в любой момент игры.

Дирхемы - игровая ценность. Рубли и прочие реальные деньги игровой ценностью не являются.

Кабак, это место торговли, переговоров, интриг... Все товары, продающиеся мастерами, продаются в кабаке или лично мастером по экономике. Общий принцип таков - реальные товары - только за дирхемы. Чипы, сертификаты на оружие, доспех, коровы, бараны и прочие игровые бумажки меняются на такие же игровые бумажки, но если игрок желает, он может купить их и за дирхемы.

За облом игры (как-то - выход из имиджа, применение неигровых слов и понятий) - ударенный кабацкой кружкой игрок становится на час рабом кабака - колоть дрова, носить воду и др.

Правила функционирования кабака. Кабацкий взнос делится на 2 части:

1) Гарантированная, именная часть – В начале игры игроку выдаются именные векселя на 4 дирхема. Эти векселя не являются игровой собственностью и не подлежат отъему. Игрок может отовариться по этому векселю в кабаке в любой момент игры (если игрок убит, то он может ожить в кабаке и прямо там отоварить свой вексель).

2) Негарантированная, игровая часть – Каждой команде выдается 1 раз в день (т.е. 1 раз в игровой год) по 1 дирхему на человека. Эти дирхемы – игровая ценность. Они выдаются мастером по экономике капитану команды (выбранному по игре князю, воеводе) под роспись. Князь (воевода) самостоятельно, по игре, распределяет деньги в команде.

Блок: Животные, охота



ЕЗДА ВЕРХОМ:

Лошадь это два медальона на одной цепочке, веревочке, одетые на шею так, чтобы один медальон был виден спереди, а другой сзади. Медальон должен быть виден на фоне одежды игрока. Размер медальона - не менее 7 см в диаметре. На медальоне изображается лошадь или лошадиная голова.

Если медальоны одеты на игрока - он верхом, если он держит их в руке - ведет лошадь в поводу. Повесил на колышек, веточку - привязал лошадь. Любой конный может догнать любого пешего, если тот в его зоне видимости. Для этого надо окликнуть пешего и объявить, что вы верхом. Пеший обязан остановиться или перейти на неторопливый шаг (конный - не обязан).

Любой конный может ускакать от любого пешего. Для этого достаточно объявить пешему, что вы верхом. Тогда пеший не имеет права преследовать вас быстрее, чем неторопливым шагом.

Конные не могут стоять на стенах и у бойниц, не могут лезть на стены и проходить в подземных ходах. Таскать за собой лошадей по перечисленным выше местам они тоже не могут.

Конный имеет 2 дополнительных хита.

Если с воина снимают хиты, то сначала гибнет лошадь, на которой он верхом, затем приходят в негодность металлические доспехи, шлем, затем стеганка, а уж затем с воина снимают его родной последний хит. Если на лошади остался хотя бы 1 хит, то она может выздороветь (для этого ей надо не мотаться с хозяином, а поспать 2 часа в спокойном месте).

Если игроку "едущему верхом" в щит попадает сулица, стрела и метавший сулицу, стрелу заявляет, что бил в лошадь, то - лошадь игрока убита. Дело в том, что щит прикрывает всадника, а не его коня.

2.0.0.3