

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

Название игры: Великий Новгород

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Демография, евгеника](#)[Экономика](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Ролевое движение Нижнего Новгорода

Представляет игру, основанную на реальных исторических событиях:

"Великий Новгород"

Введение.

Сроки, заявки и взносы.

Ролевая игра "Великий Новгород" будет проходить с 17 по 19 августа 2001 г. Заезд на полигон 16, для желающих принять участие в строе - 14-15. Место проведения игры – полигон, в районе ст. «Ветлужская».

«Великий Новгород» Это не просто ролевая игра и не просто полная реконструкция, это ролевая игра, основанная на реальных событиях. Мы не добиваемся в точности воспроизвести то, что когда-то случилось. Во-первых, очень многого доподлинно не известно, а во-вторых, мы хотим, чтобы вы все ощутили дух старины, испытали то, что чувствовали предки.

Мастерская группа:

1. Мастер по сюжету и главный мастер: Ступников Владимир, он же: Shark (603037. Н. Новгород А/Я 108; e-mail: Lambert@mail.ru)
2. Мастер по экономике: Анисимов Евгений, он же: Баксы Ата.((8312)68-49-37)
3. Мастер по боевке: Shark
4. Мастер по мертвятнику: Кирика.((8312)68-56-20)
5. Мастерский командос по оружию: Шпала
6. Мастер по полигону: Лапшин Андрей Геннадьевич, он же Харон. (8312)98-23-16

Для непосредственного участия в игре необходимо подать заявку, по стандартной

форме, т.е.:

1. ФИО, возраст, краткие сведения о себе.
2. Способ связи (телефон адрес и т.д.)
3. Команда.
4. Игровое имя, возраст, и т.д.
5. Личная легенда (для командных игроков необходимо согласовывать оную с легендой команды.)
6. Профессия.
7. Ваше видение роли.
8. Имеющийся инвентарь. (Палатка, спальник, топор и т.д.)
9. Наличие заболеваний и противопоказаний. Это важно!

Вся информация об игроке, из заявки, считается строго конфиденциальной и огласке не подлежит.

Каждый игрок обязан сдать взнос в размере 2 у.е. либо рублёвый эквивалент. Возможен смежный взнос, т.е.: 0.5 деньгами, 0.5 продуктами. Взносы принимаются до 5 августа, далее взнос увеличивается до 2.5 у.е., на полигоне взнос равен 3 у.е. продуктовый взнос принимается на полигоне 16 августа.

При заезде на полигон игрок обязан сдать экологический взнос в размере 1 у.е. Если во время пребывания на полигоне, Мать природа не понесёт от игрока или команды серьёзного ущерба, этот взнос будет возвращён.

Общая часть.**Мастерский статус.**

Мастер имеет право:

- 1) Указывать игрокам, что делать.
- 2) Входить по своей воле в дискуссии с игроками.
- 3) Вступать в игру 1 раз в день в течение 30 мин в незначительной роли (солдат, купец, животное), если это не мешает выполнению его мастерских обязанностей.

Мастерские правила.

Незнание закона не освобождает от ответственности (УК РФ). Незнание правил не освобождает от их выполнения. Если вы приехали на игру, значит, вы согласны с правилами и обязуетесь следовать предписаниям и мастерским указаниям. Спорить с мастером можно ТОЛЬКО до, и после игры. За не соблюдение выше указанного игрок будет наказан. При спорной ситуации нужно обратиться к мастеру, после разрешения спора, в случае возникновения схожей ситуации, поступать аналогично решению мастера. И напоследок, советую выучить незыблемые правила ролевой игры:

1. МАСТЕР ВСЕГДА ПРАВ!
2. ЕСЛИ МАСТЕР НЕ ПРАВ СМОТРИ ПУНКТ 1!

Неигровая этика.

1. Игра - это игра, а не ринг для выяснения отношений.
2. Береги природу - Мать твою!!!
3. При игровых обысках и грабежах изымаются только игровые чипы и сертификаты, мастерские игровые вещи. Личное имущество, оружие и достоинство неприкосновенно (наказания см. УК РФ).
4. По окончании игры мастерские вещи сдаются в мастерятник.

Алкоголь.

На игре оное не запрещено, но:

1. Запрещено в нетрезвом виде выходить за пределы команды и шляться по полигону.
2. Принимать участие в боевых действиях. Хотите пить, пейте, но если вас пришли выносить, то сидите, и не рыпайтесь. Делайте выводы.
3. Принятие на грудь разрешено после 22:00.

Требования к командам.

Основные пожизненные требования:

1. В каждой команде должен быть туалет типа: «Ватерклозет».
2. Умываться, мыть посуду и другие действия требующие наличие воды проводить в отдалении от озера! Вода в нём питьевая и мастера не хотят, чтобы после игры озеро превратилось в помойку.
3. За невыполнение этих требований будут производиться различные санкции.

Краткая предыстория.

Новгород, только-только одержал победу, над шведскими захватчиками, как в 1240 году немецкие крестоносцы, собранные из всех крепостей Ливонии, а так же из Тарту, Отепя и Вильянди, в купе с датскими рыцарями захватили Русскую крепость Изборск. Псков собрал ополчение, но был разгромлен. Позже после длительной осады, благодаря предательству бояр, был взят и сам город, выдержавший до этих событий 26 осад и не разу не сдавшийся. Положение для Новгорода сложилось опасное, и меры, для обороны нужны были срочные и решительные. Помощи ждать было неоткуда, татаро-монголы опустошили северо-восточную Русь. Кроме того, Новгородское Боярство, ставя свои интересы выше интересов Родины, вступило в конфликт с Князем Александром Невским. В результате, которого, он с семьёй и двором, уехал к отцу в Переяславль. В начале 1241 года, рыцари всё чаще стали вторгаться в Новгородские владения....

Список и описание команд.

1. Ливонский орден. В конце 12 века, был основан, 3 по счёту, в истории, рыцарский орден: «Тевтонский». Позже он переселился на берега Балтийского моря и в 1237 году объединился с орденом меченосцев. В этом же году организовывается Ливонский орден, представляющий собой отделение Тевтонского ордена в восточной Прибалтике. В состав ордена входят немецкие рыцари. Помимо рыцарей, в армию входят войска побеждённых литов, эстов и т.д. На начало игры проживают в захваченном Пскове. Имеет свою резиденцию в Риге.
2. Новгородское княжество. Основу составляет торговый город Новгород. Правящей силой в городе, в отсутствии князя является вече.
3. Владимиро-Суздальское княжество. Не столь сильное, как Новгородское и не столь богатое, однако, как и Новгород сохранившее свой суверенитет, перед татаро-монгольским игом. Правит княжеством князь: Ярослав Всеволодович, отец Александра Невского.
4. Партизанские отряды в тылу ливонцев.

Так же, возможны, татаро-монголы и наёмники (по большей части викинги – в русских войсках встречались, довольно-таки часто.)

Персонажи.

1. Александр Невский – затаивший глубокую обиду на бояр уехал к отцу в Переяславль (Владимиرو-Суздальское княжество). Вместе с ним Новгород покинули двор и княжеская дружина.

- 2.Ландмейстер Герман Балк – прославившись, как прекрасный организатор, был послан Великим Магистром в Ригу, для руководства Ливонским орденом.
- 3.Управляющий Псковом (Комтур) – Командующий войсками, расположенными на территории захваченного Пскова.
- 4.Ярослав Всеволодович – Отец Александра Невского, а заодно и Владимиро-Суздальский Князь.
- 5.Бояре.
- 6.Рыцари.
- 7.Священники.

Связь с богами!

На игре можно обратиться к богу, спросить что-нибудь, попросить чего-нибудь и т.д.

Для этого ливонцы пишут письма Папе Римскому, который молится, и пишет ответ.

Славяне пишут письма напрямую к богу (молятся). Ливонцы так же могут, молится напрямую богу, но вероятность ответа от бога гораздо ниже, чем от Папы!

К богу молитвы отсылаются раз в цикл одним человеком от команды в белом хайратнике, к папе идет по игре.

Блок: Боевка



Боевка.

Виды и классификация оружия.

- 1) Ножи и кинжалы, метательные ножи.
- 2) Одноручные мечи и топоры, метательные копья, кистень, сулица, стрелы, болты, метательные топоры и небольшие дубины.
- 3) Двуручные топоры, бастарды, булавы и палицы двуручные, тяжёлые копья, алебарды, цепи.

Метательное оружие в рукопашном бою рассматриваются, как оружие первого класса.

Прежде чем метать ножи и топоры, будет проводиться зачёт на пожизненное умение обращения с этим видом оружия.

Требования к оружию.

- 1)Ножи и кинжалы: должны иметь красивый внешний вид, не иметь острых кромок и не превышать 45-50 см в длину (саксы). Форма на усмотрение владельца.
- 2)Мечи: Изготавливаются из текстолита, дерева или дюраль алюминия. Не должны иметь острых кромок, должны быть сбалансированы. Как можно точнее подходить к историческим аналогам. Ни какие клюшки и нечто круглое, допущено к игре не будет. Баланс рубящие мечи две трети на одну треть, колюще-рубящие гарда, либо, ладонь от гарды.
- 3)Топоры: сам топор должен быть выполнен из любого мягкого материала, но должен быть гуманным. В больших топорах обязательны окна. Двуручные – дробящие в интервале от 1,5 до 2,5 кг. Ни каких колющих наконечников!!!
- 4)Копья и алебарды: должны иметь хорошо гуманизированный наконечник. Длина копий до 300 см, алебард до 250 см. Рубящая часть алебарды см. топоры.
- 5)Метательное оружие: К нему особые требования по гуманности идеальный материал поролон. Метательные ножи не должны превышать 20 г веса, а метательные топоры не должны превышать 70 –100 г (попадания в не поражаемую зону - самовынос).

Метательные копья не должны превышать в длину 150 см. с центром тяжести в районе навершия.

Классификация и виды доспеха.

Доспехи защищает то, что защищает. Укомплектация доспеха (см. ниже) прибавляет хиты. Итак...

1) Доспехи сделанные из прочной кожи, толстого войлока.

2) Кольчуги.

3) Пластинчатые доспехи, чешуя ... и т.д.

Щиты: не должны иметь острых кромок и частей, выступающих более чем на 1,5 см.

Высота щита не должна быть выше солнечного сплетения владельца.

Укомплектация доспеха.

Доспехи считается укомплектованным:

1. доспех первого класса + наручи + поножи + шлем. Прибавляет 1 хит

2. доспех второго класса + кольчужные или пластинчатые наручи и поножи + металлический шлем. Прибавляет 2 хита.

3. Доспехи третьего класса + только металлические пластинчатые наручи и поножи + металлический шлем с забралом. Прибавляет 3 хита.

Пробиваемость доспехов.

1. Доспехи первого класса защищает только от оружия первого класса до второго попадания. Не защитит от оружия второго и третьего классов.

2. Доспехи второго класса защищает полностью от оружия первого класса, до второго попадания оружия аналогичного класса и не защитит вас от оружия третьего класса.

3. Доспехи третьего класса защитит вас от всего, за исключением оружия своего класса, которое пробьёт доспехи со второго раза.

Расхитовка.

Боевка имеет хитовую систему, из чего следует:

1. Каждый человек изначально является носителем 3-х хитов.

2. Дополнительные хиты вам может дать укомплектация доспехов (см. выше).

3. При попадании в корпус снимается два хита, в конечность один.

4. Человек, у которого не осталось ни одного хита считается трагически погибшим и идёт в страну мёртвых.

5. Человек, у которого остался один хит считается тяжелораненым, если ему не оказать помощь в течение 10 мин его душа отправится в мир иной.

6. Человек у которого осталось 2 хита считается легко раненым, при отсутствии помощи в течении 10 мин, переходит в статус тяжелораненого, и т. д. По возрастающей...

Хиты снимаются (без учёта доспехов) в маломасштабных боях:

1. Попадание в конечность –1 хит. Вторичное попадание в конечность лишает вас оной до конца игровой жизни.

2. Попадание в корпус –2 хита.

В крупномасштабных боях:

1. попадание в корпус – смерть.

2. В конечность – тяжёлое ранение.

ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ.

Боевые действия с применением оружия на игре разрешены с 6-00 по 22-00, т.е. только в светлое время суток. Ночью разрешены кулуарные убийства, оглушения и ниндзючество.

Любое оружие кроме ножей и кинжалов считается антуражным.

Боевые действия.

Запрещены удары в область паха, голову и шею.

Разрешены удары: щит в щит, удары ногой в щит.

Копья, при условии, что древко не защищено, перерубается с третьего попадания в эту часть.

Боевые действия делятся на: мало масштабные и крупномасштабные.

Мало масштабным боем считается бой, количество участников, в котором не выше чем 3 человека с каждой стороны. Такие боевые действия не отслеживаются мастером и могут происходить как днем, так и ночью (см. боевые действия в ночное время.)

Крупным боем считается бой, количество участников, в котором превышает выше указанное количество человек. Такие боевые действия проводятся только в светлое время суток и обязательно отслеживаются мастером, либо мастерским командос.

Ночной бой.

Бои в ночное время разрешены, если: Количество участников не превышает 4 -5 человек; если участие в баталии одобрили все участники, бой проводится только на ножах и кинжалах и самое главное: бой должен быть хорошо освещён кострами или факелами.

НИНДЗЮКИ.

Как показывает практика игр - не каждый игрок понимает само понятие игрового ниндзючества. А точнее права и обязанности ниндзюка.

1. Ниндзюком может стать любой игрок
2. Ниндзюки действуют только ночью
3. Ниндзюк имеет право только на расчиповку оружия, поджог, и кулуарное убийство (в случае, если закулуареный игрок спит, надо его разбудить и сообщить о том, что он был убит. Господа игроки! Не стоит посылать со сна ниндзюков, потому что в этом случае к вам придет мастер, что чревато...).
4. Ниндзюк НЕ ИМЕЕТ ПРАВА наносить ПОЖИЗНЕННЫЙ урон лагерю противника (то есть не надо рушить палатки, припирать выходы из них чем-то тяжелым, разбрасывать или портить игровое оружие и вещи игроков, это чревато и карается по жизни сначала мастерами, а потом и игроками, которым нанесли урон).
5. При нахождении в стане противника и будучи замеченный стражей ниндзюк обязан сдаться, либо сделать самоубийство. Вариант: на кинжалах или ножах, при условии хорошей освещенности. (Рядом с костром или в свете факела.)
6. Количество ниндзюков задействованных в одной «операции» не должно превышать 3 человека.
7. Перелезть через стену ниндзюк может двумя способами: 1. По жизни, через по жизненную стену. 2. Через виртуальную стену перебрасывается кошка, после чего ниндзюк должен стоять на этом месте, перед стеной, в течении 2 мин. После чего...

НЕБОЕВЫЕ НАСИЛЬСТВЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ.

К ним относятся оглушение, пытки и кулуарное убийство.

Оглушение производится стандартно - оглушающий поражает объект нападения рукоятью оружия, в район лопаток и говорит "Оглушен!" причём рукоять должна находиться в ладони! Оглушенный на одну минуту лишается чувств, вариант: считает до 200, после чего, считается очнувшимся. Во время оглушения его можно обыскать (см. раздел "Обыск") или убить. Повторное оглушение в течении 5 минут приводит к смерти.

Кулуарное убийство представляет собой перерезание горла (отыгрывается проведением ножом или кинжалом по ключицам). Убивает сразу, от него спасает только кольчужная бармица, хауберг и т. д.

Блок: Фортификация



Оборонительные сооружения.

Помимо крепостей и замков будут иметь место такие славянские изобретения, как засеки. Засека изображается верёвкой натянутой между деревьями, причём расстояние между деревьями не должно превышать 1,5 метра.

Блок: Штурмы, Осады



Осада и штурм.

Заранее позаботьтесь о колодце внутри ваших стен. В противном случае, ваша боеспособность в осадном положении,

Резко ухудшится по истечении двух часов, когда вы начнёте умирать от жажды. Позаботьтесь так же и о пропитании, так как любые действия кроме боя у вас просто не получатся!

ШТУРМ.

Нападающим можно пользоваться фактически любым из известных осадных орудий. Ворота выносятся либо по жизни, либо с 20 ударов (попаданий).

Таран должен быть качественно выполнен, иметь не менее 20 см в диаметре и иметь ухваты.

ОБОРОНА.

Обороняющиеся могут поливать противника кипящей смолой (тёплая вода). При этом ёмкость держится двумя руками и наклоняется, таким образом, будто в ваших руках здоровый чан. (В качестве ёмкости рекомендую котелки).

Можно так же сбрасывать камни. (Мягкие мешочки). Сброс производится двумя руками.

Блок: Пожары, поджоги



ПОДЖОГ.

Поджог производится следующим образом: на палатку, которая зачипована как строение, которое может гореть, привязываются красные тряпочки, после чего поджигателями громко объявляется: "Внимание, поджог!" У игроков, находящихся внутри палатки в течении 30 секунд есть выбор: выбраться из палатки навстречу поджигателям, или мужественно сгореть. Пожар можно потушить, если вылить на КАЖДУЮ тряпочку воды (минимум полкружки). Поджечь можно все, что горит (т.е. любые строения из дерева).

Блок: Обыск



ОБЫСК.

Обыск может быть двух типов: "по жизни" и игровой. Выбирает тот игрок, которого собираются обыскать. Игровой обыск представляет собой вопросы типа "а что у тебя в том кармане?" и т.п. Обыскиваемый обязан предъявить игровые вещи и чипы, которые находятся в названном месте. При обыске "по жизни" **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** изымать неигровые вещи - это чревато удалением с полигона.

Блок: пытки



Пытки производятся по усмотрению игроков но не должны причинять пожизненного вреда здоровью и личному достоинству пытаемого!

Блок: Демография, евгеника



Демография.

Зачатие ребёнка отыгрывается по двум вариантам, выбирайте:

1. Классическая игра в ладушки.
2. Расслабляющий массаж.
3. Один на один....:-)

Блок: Экономика



Экономика в.1.0.

I. Экономические ресурсы.

Сначала пара слов, о том, что мастера хотят от экономики на игре.

Во-первых: через экономику мастера могут влиять на игроков, создавая различные неприятности, не влезая напрямую в игру (сны и различные видения, являемые глюком, с рацией в руке). Оные неприятности, с одной стороны, побуждают особо пассивных персонажей к действию, а с другой не дают ярым маньякам учинять непрерывные войны с ближними и дальними соседями.

Во-вторых: мастера надеются, что при помощи экономики такие персонажи, как: лекари, кузнецы, купцы и т.д. получат большее влияние и смогут активнее воздействовать на князей, рыцарей и прочих власть имущих.

Теперь к сути дела. На игре присутствуют следующие ресурсы: деньги, железо и пища.

Деньги не рождаются из воздуха, они печатаются на монетных дворах.

Железо и пища имеются в избытке, но наблюдается локальный дефицит. Это значит, что городу А хватит железа и еды, чтобы мирно существовать, но чтобы пойти огнём и мечом на город В надо закупить некое количество ресурсов в городе С.

Подобного рода закупки и прочая оптово-розничная торговля святая обязанность купцов, их способ обрести влияние в обществе.

Кстати, не помешает своя команда, кто-то же должен грузить и разгружать товар, а так же охранять его от благородных и не очень разбойников.

Источники железа и пищи вполне традиционны: железо добывается в шахтах, а пища произрастает в деревнях.

Источники ресурсов должны быть должным образом обозначены. Монетный двор должен представлять собой площадку с размерами не менее чем 2х2 м, находящуюся внутри города замка. Монетный двор должен быть огорожен виртуальной стенкой типа верёвка, натянутой между специально вкопанными столбами, высотой 2м (вкопанная часть не учитывается). Желательно повесить на виртуальную стену, какой – либо непрозрачный материал, чтобы никто из посторонних не глазел. На территории двора необходимо установить пенёк, на который, мастер будет класть новые монеты. Также в стене двора должна быть дверь.

ВНИМАНИЕ! ВХОД НА МОНЕТНЫЙ ДВОР ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ ДВЕРЬ.

Под монетный двор может быть оборудован нижний ярус башни или другой постройки. Запрещается превращать монетный двор в продуктовый или оружейный склад, складированные чипы будут конфискованы мастером. Если монетного двора нет, то во время игры все деньги придется зарабатывать честным трудом, обманом и грабежом.

Шахта отыгрывается квадратной, со стороной 50см, небольшой ямой (20 – 30см) глубины. Над ямой должна быть установлена тренога, высотой 2м, на которой подвешена банка для чипов. Деревня изображается столбом типа «должный указатель» высотой 1,5 – 2 м, на вершине которого прикреплена табличка с названием деревни. Также на столбе должна быть банка для чипов. Вокруг столба должны быть 4 небольших (1,5м в высоту) шалаша, которые изображают дома.

II. Доходы.

На игре вводиться новая экономическая единица – Двор. Это группа персонажей, которые, живут под одной крышей, едят из одного котла и т. п. Двором считается:

а) семья; б) князь с дружиной / рыцарь с отрядом; в) кузнец с подмастерьями; г) купец со своими людьми; д.) ватага разбойников; е.) любое другое объединение игроков (по решению мастера). Любая шахта или деревня принадлежит, какому – либо Двору. Мастер производит расчеты с Двором, а не с отдельными игроками, поэтому желательно, чтобы на каждом дворе был человек, ответственный за взаимодействие с мастером по экономике. Распределение чипов и денег внутри Двора личное дело игроков, но за недодачу мастерская кара падет на весь Двор.

В сутках на игре – три экономических цикла по 5 часов каждый.

1-й цикл с 6.00 до 11.00

2-й цикл с 11.00 до 16.00

3-й цикл с 16.00 до 21.00

В первые 2 часа цикла будет проводиться раскладка чипов и денег по их источникам, а в последние 2 часа их сбор (см. Расходы). Час в середине цикла отводится для приема мастерами внутрь пищи и другого алкоголя.

Время с 21.00 до 6.00 – не экономическое, т.е. ничего не растёт, не добывается, и мастера никаких чипов за это время не собирают.

Если Двор не сдал мастеру положенные чипы, в то время когда он был в их поселении, то до конца цикла необходимо послать "глюка" в Мастерятник и сдать чипы дежурному мастеру, в противном случае наступит голод.

Внимание! Количество денег, чипов, пищи и железа получаемое каким – либо поселением в целом НЕ зависит от числа деревень, шахт и т. п., а определяется

численностью населения, общим числом игроков, геополитической и социально – экономической ситуацией.

III. Расходы.

Каждый цикл мастерами проводится сбор чипов, пищи и железа, а с правителей также и денег. Сбор чипов, пищи осуществляется мастерами непосредственно, норма – 2 чипа с человека. Чипы железа идут на перековку оружия (см. экономическая деятельность), которую осуществляют кузнецы, чипы потом изымаются мастером.

Сумма сдаваемых денег определяется социальным статусом персонажа и может изменяться по ходу игры, сдавшие меньше положенной суммы, рискуют потерять удачу.

IV. Экономическая деятельность персонажей.

Настоящие правила предусматривают следующие виды экономической деятельности: мелкая торговля, в том числе натуральный обмен; оптовая торговля; изготовление и перековка оружия и доспехов; оказание целительных и иных услуг. Мелкая торговля между персонажами, взаимоотношения лекаря и больного – дело сугубо игровое, и мастера в него не лезут (почти).

1. а также обдирание князьями своих подданных.

2. Изымание властями пошлин и налогов.

Оптовая торговля осуществляется купцами либо доверенным лицом правителя. Цель оптовой торговли – устранить локальный дефицит экономических ресурсов. Перевозить товар из города в город надо караванами, обозами. В обозе должны быть не менее 3-х телег, которые отыгрываются носилками, перетаскиваемые 2-я людьми. Эти люди могут, в случае необходимости, бросив носилки, – прыгнув с телеги – охранять обоз от грабителей. Максимальное число товара на одной телеге – 20 чипов, которые должны быть наклеены на мешки (с мягким мусором) – до 5 чипов на мешок. Численность охраны обоза неограниченна.

Изготовление и перековка оружия и доспехов – дело кузнецов, при этом они руководствуются специальными правилами, которые кузнецы специально получают от мастеров. Прочим следует знать следующее. Во – первых, все кузнецы могут перековывать оружие и доспехи, но не все могут делать. Способность к изготовлению оружия и/или доспехов подтверждается сертификатами. Во – вторых, любой человек может стать кузнецом, при выполнении 3-х условий: обучение в течение цикла у кузнеца; участие во время обучения в работе учителя; успешная сдача мастеру экзамена на знание правил для кузнецов. Любой кузнец может поучиться изготавливать оружие или доспехи. Условия те же, но учиться надо два цикла. В – третьих, после перековки, на изделии ставится специальный чип, на котором отмечен цикл, в который была произведена перековка, и стоит клеймо кузнеца. Кстати за свою работу кузнец потребует плату.

Оружие и доспехи считаются исправными в течение указанного на чипе и следующего за ним цикла (включая и ночное время, если оно попадает между этими 2-мя циклами), после чего нужно снова перековать. ВНИМАНИЕ. Не перекованные оружие и доспехи можно хранить в оружейной комнате (огороженное виртуальной стеной с дверью пространство). Мастера имеют право в любое время проверить исправность оружия и доспехов. Не перекованное оружие и доспехи могут «чисто случайно» (мастерским произволом) сломаться, и подлежит изъятию мастером. Игрок может получить обратно своё имущество в мастерятнике, и отковать заново у кузнеца.

V. Неприятности, связанные с экономикой.

Неприятность первая – нехватка пищи. Если Двор сдал в цикл не все положенные чипы пищи, но более половины, то весь следующий цикл люди страдают от недоедания. Это

выражается в том, что они не могут дальние торговые или военные походы, в бой не рвутся и берут оружие только чтоб защитить свой дом (город, замок). Если чипов сдано менее половины, то Двор голодает: люди стонут и воют от боли в желудке, бегать, работать и тем более воевать не могут. Попытка не доедать в течение 3-х циклов подряд или голодать в течение 2-х циклов подряд приводит к скорой смерти. При желании, можно, сдав мастеру вдвое больше чипов пищи, чем он не получил от плохо питающихся, быстро избавиться от последствий голода и недоедания.

Неприятность вторая – потеря удачи. Случается с теми «большими людьми, « которые, имея большой доход, не пускают его в дело, не тратят на жизнь красивую, но в подвалах сундуки золотом набивают. Случиться может разное: и мыши в амбар ползть; и разбойнички «в особо подходящее время попасть»; и ворота заклинить, когда враг у стен города, и многое другое.

Неприятность третья – война и болезни. Активные боевые действия и повальные эпидемии могут сильно уменьшить доход получаемых с шахт, деревень и монетных дворов, вплоть до нуля. Чем больше враги по родной земле ходят, тем больше крестьяне по лесам прячутся, а не работают. Так что очень может быть, что город, выдержавший 3 штурма за один цикл, просто вымрет потом от голода.

Блок: Животные, охота



«У них были лошади».

Лошадь даёт огромные преимущества в скорости, так, если всадник видит пешего, он может громко объявить: «Стой!», после чего пеший лишается возможности бегать и может удирать только пешком. Такая вот разница скорости! То же самое, если всадник удирает от пеших: «Стой!» и описанная выше разница в скорости!

Лошадь изображается шестом с флажком. Шест может быть любой длины, но обязательно возвышаться на 100 см. над головой владельца. Флажок может быть любого цвета, за исключением зелёного и хаки.

Про преимущества лошади в лесу писать не имеет смысла, он есть только на тропинках, попробуйте с метровым шестом над головой по кустам побегать!

2.0.0.3