

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

Название игры: Корона Лакмора

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Сопутствующие материалы](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)[Кабаки](#)[Животные, охота](#)

Блок: Общие правила, разное



Корона Лакмора.

Организационные моменты.

Игра состоится с 23 по 25 июня (пятница-понедельник) 2000 года.

Заезд основной мастерской команды в среду, 21 июня.

Заезд игровых команд в четверг и пятницу, 22-23 июня.

Начало игры: информационная часть в 22.00 23-го, начало боевых взаимодействий и первого экономического цикла с 06.00 24-го июня.

О месте проведения игры будет сообщено дополнительно.

Для участия в игре необходимо подать заявку не позднее 12 июня 2000 года и оплатить орг. взнос.

До 31 мая имеется возможность отработать взнос на подготовительных и организационных этапах игры. Подобного рода инициативы координируются через главного мастера.

Описание игрового мира.

На игре моделируется фэнтези-мир, а точнее, одно из его королевств. Законы мира примерно соответствуют среднестатистическим фэнтезийным законам: отсутствие научного и технологического щедро компенсируется присутствием сказочного и героического... Магия и чудеса, творимые истинной верой, охота на ведьм и загробная жизнь, примитивные варварские культуры и прочая прелесть.

В той части играемого мира, о которой нам известно, разместились три крупных союза королевств, именующие себя Южной, Западной и Восточной Империями соответственно их расположению на материке. Между ними находится небольшое государство Лакмор, о котором, собственно, и речь. Его не слишком долгая, зато насыщенная история подробно отражена в местном эпосе «Легенда об основании Лакмора», а так же в многочисленных сплетнях и слухах, процветающих в этом мире.

Легенды и Концепции.

Легенда «Об основании королевства Лакмор»

За эпохой, когда в колыбели покоя
Мир обрёл свою форму и цвет,
Миновала Эпоха Богов и Героев.
Миновал лучезарный рассвет.
Расходились стихии по тайным пределам
Как велел им негласный Закон.
И в границах земных набирал свою силу
Тот, кто был этой силы лишён.
Раскрывались глаза. И века Освоений
Возносили к ветрам паруса.
Корабли уходили, им вторили тени
И надежды в горячих сердцах.
Век мечтаний не просит воды или хлеба
У бродяги не много монет.
Но умножились люди. И встали над всеми
Те, кто алчат наград и побед.
И границы пределов начала Вселенной
Этим людям казались тесны.
В небеса поднимались знамёна и стены.
И Империям виделись сны.
Бросив вызов порядку, канонам и вехам,
Был им прежний закон нипочём.
Что служить не могло их войне и потехам
Разрушалось огнём и мечом.
Возносились в безумии к самым вершинам
Абсолютных и светлых идей
И оттуда срывались к подножию мира, -
Таковым было племя людей.
Разгорались пожары имперских сражений.
Лучший друг становился врагом.
Разорялись дома, люди целых селений
Превращались в покорных рабов.
Воины трёх королевств, одержимые битвой,
Не жалели ни крови, ни лат,
Убивали за дело, за резкое слово,
И за искоса брошенный взгляд.
Лишь тогда человек разглядел в себе Зверя
И познал отвращенье и страх.
Всё, что было в минувших Великих Эпохах

Обращал он в забвенье и прах.
И трём принцам наследным кровавых Империй
Боги дали достойный совет
Как единства и мира святое решение
Отыскать в бесконечной войне.
И покинули армии разом те земли,
На которых шёл издревле спор,
Превратив их в залог нерушимого мира –
Королевство с названием Лакмор.
Семь ночей над сверкающим телом Короны
Маги пели в волшебном огне,
Чтоб защитники мира на землях Лакмора
Поражений не знали в войне.
Принцы женщину редкой красоты отыскивали
Во дворце средь лакморских лесов,
Провели с нею ночь; девять лун миновало,
Родился сын великих отцов.
Ум и силу, отвагу и твёрдую волю
От отцов унаследовал он.
И, Корону надев, обеспечил Лакмору
Он надолго и мир, и закон.

* * *

Это то, что касается литературного переложения событий времён основания Лакмора. Говоря языком прозы, события полутора вековой давности разворачивались следующим образом. Три Империи (Юг, Запад, Восток), представляющие собой, по сути, могущественные союзы из нескольких королевств, постоянно решали вопрос о приграничных землях Лакмор, расположенных между ними. (Дело, кроме стратегического значения земель, было делом принципа каждой из Империй). В конце концов, кронпринцы Империй решили прекратить войны. Обратившись за помощью к очень(!) хорошему волшебнику, каждый из них поручился своим словом, что его Империя никогда не нападёт на Лакморские земли и не нарушит установленных границ, а если когда-либо такое произойдёт, то это же слово будет зарокотом безусловной победы лакморских защитников. Волшебник заключил эти обещания в трёх драгоценных камнях, и лучшие кузнецы оправили камни в Корону Лакмора. Колдовство было завершено. Владелец этой короны мог править страной, не боясь притеснений со стороны своих могущественных соседей.

Перед принцами встала задача выбора короля для новообразованного государства. Поскольку каждый из них хотел видеть на троне Лакмора своего наследника, решение этой задачи было весьма нетривиальным. В качестве матери будущего короля была избрана девушка из местных земель, отличавшаяся удивительной красотой. Каждый из принцев провёл с девушкой одну ночь, доверив, таким образом, самой судьбе право решать, чья кровь ляжет в основу будущей королевской династии, и исключив тем самым любые претензии. Кроме того, все три принца могли рассчитывать на то, что родившийся ребёнок – именно его наследник и это обеспечило хорошее (как минимум, спокойное) отношение со стороны трёх Империй к своему новому соседу.

На игре Королевство будет представлено двумя крупнейшими городами. Столицей – Майруби, расположенной в центральной части Лакмора, и Раматьеном – южным портом страны, т.е., по сути, двумя отдельными регионами, в каждом из которых будет присутствовать, помимо замков местных баронов, по монастырю и представительству

инквизиторского ордена.

Что касается внешнего вида населения Лакмора (одежда, оружие, доспехи) ориентированием на какой-либо определённый стиль можно пренебречь. В виду сильного влияния всех трёх Империй это, скорее «смешение трёх стилей». Просто следует иметь в виду, что: Южная Империя это в прототипе своём Сельджуки (11-12века / времена крестовых походов). «Одежда сельджукских воинов состояла из шаровар, поверх которого они носили длинный до колен, кафтан, перепоясанный кушаком. На голове у них был остроконечный шлем, либо тюрбан. Сражаясь, они длинными односторонними мечами, а вражеские удары отражали маленькими круглыми щитами. Всего опаснее были их луки из различного дерева твёрдых пород. Из такого лука можно было стрелять на расстояние 500 метров». Западная Империя это «империя орденов» - Европа в 10-12 веках «крестоносцы», рыцарские ордена, власть духовенства и прочее. Это латы, арбалеты, двусторонние и двуручные мечи, осадные орудия и т.п. Восточная Империя это славяне и монголы в культурном союзе, то есть, по сути, тот же 10-12 век. Луки, копья, кольчуги и широкие двусторонние мечи. Единственной самобытностью на территории Лакмора обладают, пожалуй, только Северные Варвары с достаточно примитивной культурой.

Инквизиторские ордена.

В период правления отца нынешнего правителя – короля Танариса - по его приказу и с его помощью были основаны три инквизиторских ордена: орден Меча, орден Огня и орден Короны. По сути, они представляют собой боевые элитные соединения для борьбы с формирующимися магическими союзами и школами. Уничтожение Белой Башни и двенадцати собравшихся там магов как раз и ознаменовало начало «крестовых походов» инквизиции против магии. Стоит обратить внимание, что по принципу своей организации ордена более похожи на независимые казачьи дружины, нежели на банды наёмников или государственные отряды особого назначения. Попыток привлечь их для решения тех или иных своих «личных проблем» со стороны баронов и «политиков» было множество, но ни одной удачной.

Свои внутренние и внешние отношения инквизиторы регулируют «Кодексом Ордена», на котором приносят присягу в день вступления в орден и служение которому для каждого из них дело Чести.

Монастыри, религия.

Религия в Лакморе монотеистическая, с преклонением перед Господом-Создателем. Каких-либо строгих канонов, нормирующих образ действия и жизни, не существует. Доподлинно известно, что истинная вера, а также индульгенции и обряды весьма помогают в загробной жизни. Подробнее о религии см. приложение 2.

Задачи клириков - в равной мере облегчение страданий как душевных, так и телесных, что расширяет их полномочия в области здравоохранения (отдельного института лекарства не существует). Но надо признать, что религиозные центры (монастыри, храмы) с возложенными на них обязанностями больниц и поликлиник вполне справляются.

Монастырей на игре будет два: в южном регионе – женский, а в центральном – мужской. Храмов столько, сколько покажется необходимым капитанам команд.

Исключением, в области религии, как и во многих других областях общественной организации, являются варвары.

Северные варвары.

Северные земли были населены племенами варваров задолго до основания Лакмора и

являются их исконными территориями. Быстро развивающиеся города и баронства не претендовали на непролазные северные леса, варвары же, в свою очередь, будучи прирожденными охотниками и рейнджерами, редко посещали «цивилизованные» края. Территориальная изоляция привела к тому, что, в сущности, на лакморских землях независимо друг от друга сосуществуют два народа с огромными культурными различиями.

На игре присутствуют три основных племенных союза (клана). Во главе каждого племени стоит Старейшина. Клан Волка - самый крупный и могущественный из них. Клан Вепря и клан Оленя уступают ему по численности. Как можно догадаться, тип религии, исповедуемой варварами, – тотемизм, поклонение животному прародителю племени.

Варвары ведут меновую торговлю с городами и баронствами Лакмора, получая за ценные меха оружие, металлические изделия и проч.

Обязательным атрибутом варвара является его тотемный меховой браслет.

«Царство Мёртвых».

Всем доподлинно известно, что оно существует. Место куда уходят души после смерти. И откуда они иногда возвращаются. Служение и истинная вера могут сократить время пребывания там.

Царство Мёртвых представляет собой часть игровой действительности с определёнными и обязательными к выполнению условиями для участников игры. Со смертью персонажа его судьба отнюдь не прерывается и положение «вне игры» не наступает.

Магия.

Боготворное и мерзкое занятие. Гнусное чернокнижие, обрекающее души на вечное проклятие. Не имеет ничего общего с высоким искусством или философией, коими любит притворяться. Занятие законченных эгоистов и своенравных выскочек, не ведающих, что есть истинная гармония. Гордыня, гордыня, и ничего более. И совершенно права наша Святая Инквизиция...

География Лакмора. Регионы.

Общее число земель в игре - 110 наделов

1. Регион.

«Столица» (Майруби)

Кол-во земель – 60

1). Г. Майруби

2). Герцогство Майр – 40 (Герцог Майра)

3). Земли монастырей. Северный мужской монастырь – 15 (Отец-настоятель)

4). Баронство Убо – 5 (Энрих Убо)

2. Регион.

«Юг» (герцогство Раматьен)

Кол-во земель – 40

Административное деление региона (земли).

1). г. Раматьен

2). Герцогство Раматьен – 30 (Герцог Раматьена)

3). Земли монастырей. Южный женский монастырь – 10 (Мать-настоятельница)

3. Регион.

«Север» (варвары)

Кол-во земель – 10

Административное деление региона (земли).

1.) Клан Волка - 5 (Старейшина)

2.) Клан Вепря - 3 (Старейшина)

3.) Клан Оленя - 2 (Старейшина)

4. Регион.

Царство мёртвых

Административное деление региона (земли).

1). Царство мёртвых

2). Тропа мёртвых

3). Мир духов (всё игровое пространство, кроме ЦМ и ТМ)

Мастерская команда.

Мастера-разработчики:

Главный мастер - Лис («Поэт») Алексей - Тел.(812)310-8016 Факс(812)113-5028

Технические мастера.

Мастер по оружию - Гоша (Игорь) - Тел.(812)311-8021

Региональные мастера

Майруби - Льювилла (Мария)

Раматьен

Клан Волка

Кланы Оленя и Вепря – Славочка

Царство мертвых (ЦМ) – Юська, Алексей

Сводные сведения.

Ленты

Использование указанных средств для каких-либо других целей запрещено, дабы не создавать двусмысленных ситуаций.

Белая (повязана на голову): человек является «духом мёртвого». Надевается любым игроком после гибели персонажа.

Белая (повязана на руку или на ногу): обозначает потерю конечности.

Белая (повязана на оружие): обозначает небоевое оружие (непригодное для нанесения ранений)

Чёрная (повязана на голову): «старший дух» в Царстве Мёртвых, непосредственный слуга Царицы Мёртвых.

Цветные ленточки, повязанные куда ни попадя: это магия...

Таблица возможностей и бонусов по классам и уровням персонажей

	Бонус 1 уровня	Бонус 2 уровня	Бонус 3 уровня	Бонус 4 уровня	Экономич. возм-сти
Воин	Опл. легкий класс оружия	Опл. средний класс оружия	Опл. тяжёлый класс оружия	Опл. артефактный класс оружия	Оплата оруж. в эконом. циклах
Клирик	Индульг.	Индульг. (2	Индульг. (3 час)	Индульг. (4 час)	Приобретение

	(1 час)	час)			индульгенций
Маг	Магический сертификат	Обмен ленты	Дополнительное заклинание	Дополнительная Лента	Приобретение средств магии
Дворянин	5 монет	15 монет	30 монет	50 монет	-

Уровни	Стоимость 1-ой номинации в своем классе*	Стоимость 2	Стоимость 3	Стоимость 4
0	10 монет	-	-	-
1	7 монет	10 монет	-	-
2	5 монет	7 монет	10 монет	-
3	3 монеты	5 монет	7 монет	10 монет
4	1 монета	3 монеты	5 монет	7 монет

* Имеется ввиду: оружие от легкого до артефактного для класса «воин», индульгенция от 1 до 4 часов для класса «клирик», средства магии для класса «маг».

Примечание. Если в какой-либо раунд (раунды) игрок пропускает выдачу бонуса, то он может получить бонус «за прошлый раз» в следующих раундах.

Специальные напоминания.

Порубка зеленых деревьев - категорически запрещена и будет караться вплоть до удаления с игры.

Костры - стоит окопать, дабы в последствии не пришлось окапывать всю территорию стоянки.

Мусорная яма - обязательна на каждой стоянке. Замусоривание поселения будет приводить к самым ужасным последствиям. По окончании игры весь мусор со стоянки должен быть убран.

Ситуации вне игры - допускаются только в крайних ситуациях (хождение за дровами и водой к таким не относятся). Полномочиями объявления «стоп-тайма» или «вне игры» обладают только Мастера.

Блок: Сопутствующие материалы



Хронология

0 – «Союз Трёх», подписание договора, создание Короны

1 – рождение Алесандра и Фарины от Эльмиры Убо

3 – договор с варварами

16 – коронация Алесандра (до вступления Алесандра на престол фактической властью в стране обладал на правах регента патриарх Лестер)

21 – рождение Эдвана (второго короля Лакмора)

37 – брак Эдвана и леди Гейды

38 – коронация Эдвана, рождение Силестии и Франца

52 – смерть Алесандра
56 – смерть Силестии
57 – смерть Эдвана, коронация Франца (третьего короля Лакмора)
59 – рождение Силестена и Неры
65 – коронация Силестена (четвёртого короля Лакмора)
67 – пострижение Неры
70 – рождение Танариса (старший сын Силестена)
73 – рождение Энриха (младший сын Силестена)
87 – брак Танариса и Лидии
88 – смерть короля Силестена, рождение Натана (старший сын Танариса)
89 – коронация Танариса (пятого короля Лакмора), смерть Франца, рождение Мираны (дочь Танариса)
92 – разгон собрания двенадцати в Белой Башне, создание инквизиторских орденов
96 – рождение Дрюона (младший сын Танариса), смерть королевы Лидии
105 – изгнание Натана и Мираны
106 – брак Танариса и герцогини Майрской
112 – восшествие на престол Дрюона, исчезновение короля Танариса
113 – брак Дрюона и Нектэти
116 – расторжение Дрюоном брака с Нектэти
117 – итак, 117-ый год...

Патриархи

0 – 37 патриарх Лестер
37 – 57 патриарх Панфутий
57 – 69 патриарх Никодим
69 – 86 патриарх Иаков
86 – 107 патриарх Симеон
107 – 117 патриарх

Блок: Боевка



Боевка!

Классификация оружия и доспехов

Класс оружия и доспехов игрока определяется мастером по оружию перед началом игры. На допущенном к игре оружии и доспехах выставляются соответствующие классу маркеры допуска. Кроме этого оружие маркируется экономическими чипами, которые информируют о допуске оружия в текущем экономическом цикле.

А. Классы оружия.

A.01.Лёгкий. Клинки до 50 см (считается только длина лезвия, без рукояти), кистени, цепи, дубины, посохи, любое оружие низкого качества изготовления. Один маркер допуска.

A.02.Средний. Клинки до 120 см (считается только длина лезвия, без рукояти), качественные (!!!) кинжалы, луки, топоры, копья. Два маркера допуска.

А.03.Тяжёлый. Клинки свыше 120 см (считается только длина лезвия), ростовые и более моргенштерны, двуручные секиры, арбалеты. Три маркера допуска.

А.04.Специальный или артефактный.

Маркируется четырьмя лентами допуска и дополняется сертификатом о спец. свойстве предмета.

Б. Классы доспехов.

Б.00 Отсутствие доспеха. Не маркируется. Коэффициент поражения считается по легкому классу.

Б.01.Лёгкий. Некачественно сделанные кожно-металлические доспехи и кольчуги без рукавов. Качественные кожаные. Один маркер допуска.

Б.02.Средний. Качественные кож.-мет. доспехи, кольчуги без рукавов (выше локтя), кирасы невысокого качества изготовления. Два маркера допуска.

Б.03.Тяжёлый. Длинные кольчуги с рукавами (ниже локтя), качественные кирасы, полные доспехи. Три маркера допуска.

Б.04.Специальный или артефактный. Маркируется четырьмя лентами допуска и дополняется сертификатом о спец. свойстве предмета.

Б.05.Поножи, наручи. Качественные кожаные и металлические повышают класс доспеха на единицу.

Б.06.Шлемы. Качественно сделанный шлем добавляет единицу к классу доспеха. Нейтрализует оглушение.

Примечание: наложение классов доспехов (кольчуга поверх кожаной куртки, наруч поверх рукава кольчуги и пр.) обеспечивает защиту не выше тяжёлого.

Б.07. Латные перчатки. Класс доспеха не повышают. Позволяют осуществлять захват оружия любого класса за лезвие.

Зоны поражений и классы ранений.

А. Зоны поражения.

Поражаемая зона «полная»: 1) корпус + 2) руки, ноги.

Голова, пах, кисти рук – непоражаемая зона! (при попадании в голову или пах оба участника инцидента либо умерли, либо расходятся с миром, в рамках взаимной договорённости).

Б. Классы ранений.

Класс поражения определяется по данной таблице:

Класс доспеха	Класс оружия		
	Легкий	Средний	Тяжелый

Легкий	Среднее (2К)	Тяжелое (4К)	Сверхтяжелое (8К)
Средний	Легкое (1К)	Среднее (2К)	Тяжелое (4К)
Тяжелый	Не работает	Легкое (1К)	Среднее (2К)

- два лёгких ранения приравниваются к одному среднему (2К);
- два средних ранения приравниваются к одному тяжёлому (4К);
- два тяжелых ранения приравниваются к одному сверхтяжёлому (8К).

«К» - коэффициент поражения

Кроме специально оговорённых возможностей, заверенных в карточке игрока, вести бой с каким бы то ни было ранением, персонаж не может, но:

Воин (1 ур.) – может продолжать бой с одним лёгким ранением до получения суммарно среднего ранения (2К);

Мастер меча (2 ур.) - может продолжать бой со средним ранением до получения суммарно тяжёлого ранения (4К);

Берсерк (3 ур.) - может продолжать бой до получения суммарно сверхтяжёлого ранения (8К), после чего следует «неминуемая и скоропостижная».

В случае ранения в руку, но при возможности персонажа продолжать бой, рука убирается за спину; в ногу – человек становится на колено.

Полководец (4 ур.) – может вести бой до получения сверхтяжёлого поражения (8К) без ограничений, связанных с ранеными ногами и руками (без возможности после получения суммарного тяжёлого поражения остаться в живых).

Оглушение

проводится касанием рукоятки оружия среднего класса по верхней части спины человека (между лопаток). Оглушенный садится на землю и считает вслух от 20 до 1 (после этого приходит в сознание). Шлем защищает от оглушения. «Оглушение» может также являться спец. свойством некоторых персонажей, указанным в их ЛК, в этом случае оно производится прикосновением руки к той же зоне.

Блок: Фортификация



Стены, укрепления, осадные орудия.

Стена по периметру укрепленной территории – «конверты», штурмовой участок длиной не менее 4 метров + ворота.

Высота ворот – не менее 2 метров.

Ров - яма глубиной 0,5 м, шириной 1м и длиной вдоль всего штурмового участка стены.

Блок: Штурмы, Осады



Со стены сбрасываются **камни** – п/э пакеты с травой, при попадании в человека – повреждение на 4К. Обязательные условия: камень держать двумя руками и отпускать, а не швырять.

Смола – мисочка с чистой водой; ее могут держать 2 человека, воду, опять же, выливать, а не разбрызгивать. Одна миска смолы может нанести повреждение на 4К только одному человеку.

Катапульта считается действующая модель данного орудия. Все детали – на усмотрение. Переносить и использовать ее могут 2 человека. Стреляет камнями – п/э пакетами с водой. При попадании камня в человека – 8К повреждения.

Подкоп моделируется ямой 0,5м : 0,5м : 0,5м.

Блок: Плен



Связывание - обозначается накидыванием верёвочной петли на руки, ноги человека. Освободиться связанный может только в том случае, если ему снимает или перерезает игровым лезвием веревку человек со свободными руками.

Пленение - существует в виде спец. свойства некоторых персонажей, имеющих подобающую пометку в ЛК. Производится только в не боевой ситуации (в руках противника нет никакого оружия) в следующем порядке: предъявление ЛК, наложение шпаги (длинного меча) на плечо плененного. Последний не может совершать никаких активных действий кроме выполнения непосредственных команд. Любые попытки сопротивления могут привести к объявлению о смерти пленённого.

Блок: Обыск



Обыск - проводится путем опроса: «Что в карманах? Что в сумке?...» и т.д. Человек, подвергающийся обыску, обязан честно выкладывать все игровое имущество, находящееся в местах, которые ему указывают. Разумеется, если какие-то зоны выпали из внимания лиц, проводящих обыск, человек не обязан напоминать им: «А вот еще 37 монет в подошве моего ботинка!».

При обыске:

Изымается:

Игровые деньги

Заполненные магические сертификаты

Снадобья

Артефакты с сертификатами

Игровые документы

Экономич. чипы с оружия

Не изымается:

Слоты

Незаполненные магические сертификаты

Магические ленты

Клерикальные лечилки
Сертификаты на оружие, доспех, ЛК
Игровая одежда, доспех, оружие

Блок: Медицина, лекари



Клирикалка и целительство.

Отдельного класса лекарей в Лакморе не существует.

Профессиональную медицинскую помощь могут оказывать только Клирики.

Для игроков – клириков является обязательным наличие на игре ножниц, ручки (карандаша), часов, двух упаковок бинта и одного рулончика пластыря.

Обязанности клирика:

При оказании помощи раненому:

- определение класса ранения;
- соответствующая перевязка (в случае ранения руки - перевязка через шею. Ранение в корпус обозначается повязкой на голову, если, конечно, у вас не переизбыток перевязочного материала и желания);
- если определена потеря руки или ноги – маркировка потерянной конечности белой лентой (хайратником) персонажа;
- далее пластырем с указанием полного точного срока фиксируется время выздоровления непосредственно на повязке;
- в соответствии с указанным на повязке временем снять повязку и объявить персонажу о его выздоровлении.

При оказании помощи заболевшему, отравленному человеку:

- постановка диагноза и определение средств лечения;
- изготовление соответствующего отвара и вливание одного в больного;
- фиксирование времени полного выздоровления на кусочке пластыря, прикрепленного к руке больного;
- дополнительные рекомендации больному по усмотрению врача.

* **Предупреждение № Раз:** Снять повязку с больного может только клирик.

* **Предупреждение № Два:** В случае потери памятки о времени или повязки следует обратиться к клирику, сделавшему перевязку, и молиться на его расположение к вам; в любом другом случае (обращении к другому клирику, вашей недостаточной убедительности) придется начинать всё с начала от момента оказания помощи. Альтернативой является заражение крови и смерть в течение 0.5 часа.

* **Предупреждение № Три:** Больной или раненый весь курс лечения обязан находиться в состоянии покоя. К более или менее самостоятельным действиям допускаются легкораненые. Ранение или болезнь средней тяжести до завершения курса лечения обязывает пользоваться помощью при передвижении. Тяжелобольные или тяжелораненые переносятся только на носилках, ни к каким активным действиям не допускаются.

Повреждение	Без мед. помощи	С мед. помощью (перевязка в случае ранения, лечение отварами при болезни или отравлении):
1К	Выздоровление за 1 час	Выздоровление за 15 мин
2-3К	Смерть через 0,5 часа	Выздоровление за 1 час
4-7К	Смерть через 5 мин	Выздоровление за 2 часа

Повреждения от 8К и более (мертвый) указанными способами не излечиваются.

Возможно применение различных средств лечения (перевязка, магическое лечение, снадобья) по отношению к одному случаю болезни (ранения, отравления). Результаты различных способов лечения суммируются (перевязка, и лечебный отвар могут быть применены **к одному случаю** только единожды).

И теперь о приятном: В случае если при больном (раненом) неотлучно находиться клирик, срок полного выздоровления уменьшается **вдвое**. (Количество клириков на срок выздоровления не влияет).

Один клирик способен оказывать подобного рода помощь только одному человеку в один период времени. Исключения составляют территории **монастырей и храмов**, где за всеми имеющимися больными и ранеными способен «присматривать» один клирик.

Погребальный обряд, совершённый **монахом**, сокращает срок пребывания в мертвятнике на час, совершенный **жрецом** - на два часа, **верховным жрецом** – на три часа и, наконец, **патриархом** – на четыре часа.

И конечно, в обязанности любого религиозного деятеля кроме облегчения страданий страждущих входят молитвы.

Болезни.

«Жар» – 1К повреждения

«Грипп» – 2К повреждения

«Лихорадка» – 4К повреждения

Болезни распространяются мастерским произволом, злыми духами (см. «Магия», «Проклятье»), а также духами мертвых (см. «Царство мертвых»).

Болезни лечатся вливаниями лечебного отвара, снадобьями от болезней и некоторыми магическими заклинаниями. Первый способ практикуются **только** клириками.

Снадобья.

Снадобья бывают нескольких классов: для лечения болезней, для лечения ранений, яды и противоядия (=лечение отравлений). Применять снадобья может каждый человек. Применение **лечебных** снадобий сводится к разрыванию сертификата. С раненого (больного, отравленного) немедленно снимается соответствующее количество К повреждения, вплоть до полного выздоровления.

Эффекты нескольких снадобий **одного наименования** суммируются.

Снадобье, примененное неадекватно случаю («лечение болезни» в случае отравления и т.п.) **оказывает эффект яда**.

Снадобья можно смешивать и получать новые неожиданные результаты.

Опознавать снадобья в той или иной мере могут клирики.

Блок: Ранения



Классификация ранений.

1. Лёгкое ранение (1К) – самолечение и полное выздоровление в течение 1 часа. В случае оказания первой помощи клириком (перевязки) – полное выздоровление за 15 мин с момента оказания помощи.

2. Среднее ранение (2К) – раненый пользуется дополнительной помощью при передвижении и с таким условием допускается к активным действиям. Время выздоровления после оказанной медицинской помощи (перевязки) – 1 час. В отсутствие медицинской помощи выздоровление невозможно, смерть через 0,5 часа. Раненая на 2К конечность медициной спасается.

3. Тяжёлое ранение (4К) – раненый переносится только с помощью 2 человек, ни к каким самостоятельным (физическим, магическим) действиям не допускается. Ранение в корпус лечится перевязкой, выздоровление через 2 часа, в отсутствие медицинской помощи – смерть в течение пяти минут. При повреждении на 4К конечности любое лечение спасает жизнь, но не конечность.

4. Сверхтяжёлое ранение (8К) – мгновенная смерть.

Блок: Яды



Подбрасывание **яда** в пищу или питье обозначается касанием внешней стороны посуды ядовитым сертификатом, после чего сертификат должен быть разорван. Яд считается нейтрализованным только после мытья отравленной посуды.

Снадобье, примененное неадекватно случаю («лечение болезни» в случае отравления и т.п.) **оказывает эффект яда**.

Блок: Страна мертвых



Царство Мертвых.

После смерти персонаж в обязательном порядке надевает белый хайратник и приобретает статус «дух мертвого» (младший ранг среди духов). Он может отправиться погулять по Миру Духов, который накладывается на всю игровую территорию, самостоятельно пойти к Тропе Мертвых или лежать тихонько и ждать погребального обряда, который весьма облегчит его пребывание в ЦМ. Мертвый, самостоятельно сошедший с места смерти, погребальному обряду не подвергается.

Дух мертвого может общаться на информационном уровне с такими же духами (белый хайратник), с магическими духами (красный, синий, желтый хайратник), с магами с синей

повязкой на плече и со старшими духами (черный хайратник), причем последних он обязан безоговорочно слушаться. Если дух мертвого вступает в информационное взаимодействие с живым человеком, то после этого он обязан немедленно отправиться на Тропу, а человек получает «среднюю болезнь» (повреждение на 2К). Дух мертвого, не может вступать ни в какие физические контакты, магия на него не действует.

Срок пребывания в ЦМ составляет 6 часов, отсчет начинается с момента аудиенции у Царицы мертвых. Свободные брожения до аудиенции в этот срок не засчитываются. Попасть на аудиенцию можно, пройдя т.н. Тропу Мертвых.

Если умерший был погребен, то срок его пребывания сокращается: обряд, проведенный монахом, снимает 1 час, жрецом – 2 часа, верховным жрецом – 3 часа, патриархом – 4 часа. Суть обряда – в сопровождении клириком умершего до Тропы.

Блок: Магия



Магия.

Магический потенциал и проявления магии на игре моделируются специальными лентами трех цветов: голубого, желтого и красного.

Перед применением заклинания маг обязан разорвать **полностью заполненный** сертификат с соответствующим заклинанием (неправильно или не полностью заполненный сертификат недействителен). Это действие может быть опущено только в том случае, если в ЛК игрока имеется специальная пометка о базовой способности применять данное заклинание. Далее маг достаточно громко объявляет название заклинания и выполняет условия, обозначающие его действие (используя при этом соответствующую ленту). После этого заклинание считается вступившим в действие. Колдовать маг обязан стоя.

Примечание. Лента должна быть стандартного образца (материал, цвет) и размера (длина, ширина) и не может быть разделена на части.

Внешнее проявление магии зависит от способа применения ленты.

Лента поднята на прямой вытянутой руке над головой:

голубая – «полет» (одна голубая лента – человек недосыгаем для поражения неметательным оружием, две голубые ленты - недосыгаем для поражения неметательным и метательным оружием, три голубые ленты - недосыгаем для поражения неметательным и метательным оружием и магией);

желтая – «невидимость»;

красная – «абсолютный щит»: полная недосыгаемость для атак (второе непременно условие выполнения этого заклинания – кастующий стоит на одной ноге все время действия щита).

Время действия: до момента, пока рука не будет опущена. Руку менять нельзя.

Атаковать, находясь в любом из этих трех состояний также нельзя. Атака (как физическая, так и магическая) означает прекращение действия заклинания.

Лента зажата в кулаке, кастующий стоит на одной ноге: «магическая защита»:



	Не метательное оружие	Метательное оружие	Магическая атака
Голубая	0	защита-2К	защита-1К
Желтая	защита-1К	0	защита-2К
Красная	защита-2К	защита-1К	0

Время действия: пока выполняются условия выполнения заклинания.

Толкать человека, находящегося под маг. защитой запрещается.

Лента повязана на руку от локтя до кисти:

голубая – «паралич»: полная обездвиженность без возможности разговаривать. Одна лента парализует на 15 мин (без вредных последствий). Снять ленты можно только соответствующим заклинанием («Снятие паралича»);

желтая – «подчинение»: человек неспособен к любым активным действиям кроме выполнения прямого приказа. Одна лента – 15 мин подчинения. Ленты снимаются только с помощью «Снятия подчинения»;

красная – «окаменение»: полная обездвиженность без возможности разговаривать. Одна лента - 15 мин действия. Снять ленты можно только заклинанием «Снятие окаменения». По истечении действия заклинания, если оно не было снято магически, наступает смерть.

Лента повязана от плеча до локтя:

голубая – «мир духов»: человек находится в мире духов, невидим для живых и не может вступить с ними в контакт;

желтая – «снятие окаменения/ паралича/ подчинения»;

красная – «зеркало»: делает обоюдным повреждение при физических и магических атаках. Повреждение противнику не превышает количества лент, примененных в данном заклинании.

Лента повязана на голову:

голубая – «тропа»: человек может входить и возвращаться с Тропы Мертвых и ЦМ;

желтая – «добрый дух»: может излечивать любые виды поражений в соответствии с имеющимся количеством желтых лент;

красная – «проклятие/ злой дух»: может разносить болезни, повреждение - в соответствии с имеющимся количеством красных лент.

Лента повязана на шишку либо поролоновый или арабский мячик - боевое заклинание:

голубая – 1К повреждения («луч холода»). Не действует при попадании в щит или оружие;

желтая – 1К повреждения («магическая стрела»). Действует на человека при попадании в одежду, оружие, щит, не повреждая при этом указанные предметы;

красная – 2К повреждения («огненный шар»), среднее ранение. Действует на человека при попадании в одежду, оружие, щит, уничтожая, к тому же, последние.

На шишку может быть повязано несколько лент одного цвета, коэффициент поражения в этом случае суммируется.

Перед применением боевого заклинания обязательно использование сертификата!

Лента возложена на человека:

голубая – 1 лента лечит 1К ранения;

желтая – 1 лента лечит 1К болезни;

красная – 1 лента лечит 1К отравления.

На одного человека может быть возложено несколько лент одного цвета, при этом их эффект суммируется:

*одной лентой лечится 1К (легкое) ранение, болезнь, отравление;
двумя и лентами лечится 2К (среднее) ранение, болезнь, отравление и т.д.

Человек—не маг не имеет возможности пользоваться к магическим лентам.

Прикосновение к ним вызывает у простого обывателя резко негативные последствия в виде внезапного окаменения (красные ленты), паралича (голубые) или лишения воли и «подчинения» (желтые). Поэтому не рекомендуется подбирать, снимать с заколдованных людей, воровать и т.д. магические ленты, если вы не являетесь магом.

Блок: Экономика



Экономика.

Землевладение и землепользование.

Стабильный доход, выраженный в виде игровой денежной наличности, приносит только землевладение (все прочие формы получения средств к существованию можно считать временными).

Доход с земельных владений выплачивается региональным мастером с периодичностью один раз за экономический раунд, в течение последнего часа каждого раунда. (В это же время производится оплата оружия. Выдача бонусов клирикам и магам производится в предпоследний час экономического раунда.)

Раунд	Время	Денежн. Выплаты и оплата оружия	Бонусы магов и клериков
Суббота			
1	06.00-10.00	С 09.00 по 10.00	С 08.00 по 09.00
2	10.00-14.00	С 13.00 по 14.00	С 12.00 по 13.00
3	14.00-18.00	С 17.00 по 18.00	С 16.00 по 17.00
4	18.00-22.00	С 21.00 по 22.00	С 20.00 по 21.00
Воскресенье			
5	06.00-10.00	С 09.00 по 10.00	С 08.00 по 09.00
6	10.00-14.00	С 13.00 по 14.00	С 12.00 по 13.00
7	14.00-18.00	С 17.00 по 18.00	С 16.00 по 17.00
8	18.00-22.00	С 21.00 по 22.00	С 20.00 по 21.00
Понедельник			
9	06.00-10.00	С 09.00 по 10.00	С 08.00 по 09.00
10	10.00-14.00	С 13.00 по 14.00	С 12.00 по 13.00

Денежный доход выплачивается лично хозяину земель. Крестьяне (0 уровень) могут получить доход с земель, только если они пришли вместе с феодалом, на чьих землях работали.

Феодалы-землевладельцы могут получить в один экономический раунд либо доход со своих наделов, либо свой экономический бонус, а доход с их земельных наделов будет выдан крестьянам, работавшим на них.

Захват земель осуществляется через захват баронств (стоянок). Баронство фактически принадлежит тому барону, чей флаг находится над стоянкой. (Крестьяне, захватившие чьи-либо земли, денежного дохода в дальнейшем с них получить не могут ввиду отсутствия у них экономических навыков. Управляющий, начиная с барона, способен получать доход с захваченных земель). Сразу после захвата необходимо оповестить об этом регионального мастера, тогда со следующего экономического цикла будет начисляться доход.

Феодалы регулируют экономические взаимоотношения друг с другом и со своими крестьянами (налоги и т.д.) самостоятельно, в силу своих способностей.

Титул	Обращение	Размер земельного надела	Доход с надела в раунд	Бонус
Крестьянин	Господин	- (обрабатывает 1)	10 монет	0
Барон	Милость	3-7	7 монет	5 монет в раунд
Граф	Сиятельство	8-15	5 монет	15 монет в раунд
Герцог	Светлость*	15-50	3 монеты	30 монет в раунд
Король	Величество	51-100	1 монета	50 монет в раунд

* исключением являются Принцы крови, обращаться к которым следует «Ваше Высочество».

Оплата оружия.

Вместе с маркером о классе оружие получает экономический чип. На нём отмечаются допуск оружия к использованию в данном экономическом цикле. Оружие, не отмеченное в текущем раунде, признаётся непригодным к использованию. Хозяин подобного оружия обязан **повязать на него белую ленту** в знак того, что оно не является боевым. Отметка об экономическом допуске оружия получается у регионального мастера после оплаты, а на высоких воинских уровнях - в качестве бонуса.

Доспех в экономическом допуске не нуждается.

Оружие может быть «сломано» снятием с него экономического чипа. Требуется перековки.

Если оплата оружия не производилась в течение 1 или 2 экономических раундов, в следующий раунд оплата будет, соответственно, в 2 или 3 раза выше (т.е. за 1(2) пропущенный и + за 1 текущий). Если же пропущено 3 и более раундов, то оружие требует перековки. Цена перековки всегда = 4-кратной экономической оплате данного оружия.

Обучение. Приобретение уровня, титула.

Мастер от второго уровня способен вести обучение до своего уровня. Начало обучения фиксируется у регионального мастера учителем и учеником. По истечении срока обучения (1 экономический цикл = 4 часа) учитель получает количество слотов своей специализации из расчета: его уровень на момент начала обучения минус один. Эти слоты

он передает ученику.

Пример. Мастер второго уровня способен за один раунд обучить персонаж на 1 слот; мастер третьего уровня – на 2 слота и т.д.

Примечание 1: ученик обучается только у одного учителя одновременно.

Кроме обучения, приобрести уровень можно у регионального мастера за деньги из расчета 25 игровых монет за 1 слот. Набрав достаточное количество слотов, их обменивают на уровень (см. таблицу) все у того же мастера и получают соответствующую отметку в ЛК.

Примечание 2: во время обучения учитель не получает бонуса по той специализации, по которой происходит обучение.

Уровень	Кол-во слотов	Сумма	Воинское мастерство	Магическое мастерство	Клирическое мастерство	Титул (экономическое мастерство)
0	0	0	Простолюдин	Обыватель	Прихожанин	Крестьянин
1	+2	2	Воин	Адепт	Монах	Барон
2	+4	6	Мастер меча	Маг	Жрец	Граф
3	+6	12	Берсерк	Верховн. Маг	Верховн. жрец	Герцог
4	+8	20	Полководец	Архимаг	Патриарх	Король

Слоты не являются игровым имуществом и не подлежат продаже, передаче и т.д. Слоты, имеющиеся у персонажа на момент смерти, не отбираются и могут быть использованы в дальнейшей игре. Исключение составляют неименные слоты (шкуры животных), которые могут быть проданы, обменены, отобраны и проч.

Блок: Кабаки



Трактиры.

Специально запланированных и организованных «мастерских» трактиров на игре не предвидится (однако, лицам, организующим на игровой территории трактиры, кабаки, постоянные дворы и т.п., будет оказана помощь и поддержка).

Полномочиями трактиров на игре наделяются костры на стоянках. Это значит, что хозяин либо хозяйка трактира имеет полное право требовать с гостей, т.е. лиц с других стоянок, соответствующую оплату своих трудов, а в случае отказа оплаты - искать защиты у городской стражи или иных лиц. Возможна оплата в деньгах или отработка во благо трактира (заготовкой дров, мытьем посуды и т.д. либо своими продуктами). Местные жители, со всей очевидностью, питаются бесплатно, в той мере, в какой способствовали созданию общего котла.

Блок: Животные, охота



Животные.

№	Зверь	Вооружение	Снятие	“Живучесть”	Слот (“шкура”)	Спец. св-во
1	Олень	2 меча не длиннее 90 см	Среднее ранен. (2К)	Суммарно тяжелая (4К)	Клерикальный	Бьет вепря
2	Вепрь	Щит и меч не длиннее 90 см	Среднее (2К)	Суммарно тяжелая (4К)	Экономический	Бьет волка
3	Волк	2 меча не длиннее 70 см	Среднее (2К)	Суммарно средняя (3К)	Боевой	Бьет оленя
4	Рысь	2 ножа (кинжала)	Среднее (2К)	Суммарно средняя (3К)	Магический	Бьет всех

Примечания:

1. Если «олень бьет вепря», это значит, что никакому другому зверю олень нанести повреждения не может. Вепря же он убивает только когда снимет с того все К «живучести». Вепрь, в свою очередь, нанести повреждения в ответ оленю не имеет возможности; все, что ему остается – оборона либо бегство.

2. Животное, убившее другого, забирает себе его слот, который по возвращении в ЦМ может быть использован в игре.

При особом желании волки и рыси могут атаковать человека. Олени и вепри могут наносить повреждения человеку при самообороне.

2.0.0.3