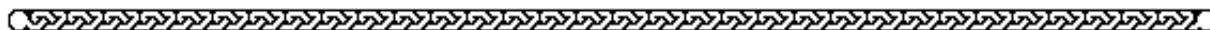


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Клань Рангфорта

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Фортификация](#)[Штурмы, Осады](#)[Пожары, поджоги](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Яды](#)[Страна мертвых](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



РИ «Клань Рангфорта».

Мастерская группа Томск-Кольцово в составе: Отшельник, Ангор и Тургул представляет вашему вниманию полигонную ролевую игру «Клань Рангфорта».

Краткая вводная по миру.

Остров Рангфорт, часть которого моделируется полигоном, в далеком прошлом входил в состав Великой Империи, погибшей в результате катаклизма, вызванного неосторожностью имперских магов. Впрочем, почти все они не пережили катаклизма, так как чем сильнее был маг, тем хуже ему пришлось. Наступило время разрухи, голода, войн и феодальной раздробленности. Проходили годы, менялись границы, стиралась память об Империи. Неизвестно откуда вылезла куча нелюди, нечисти и нежити... И такая вот веселая ситуация сохранилась до начала игры.

Какой мы видим эту игру.

В общем - игра без предысточки, типа "МиФ", а, следовательно - в мир можно вписать практически все расы или существа.

Полнее этот мир предстоит описать Вам, господа Игроки, в ваших заявках, которых мы с нетерпением ждем. Список, включающий многие из заявок (ВСЕ города и наиболее известные кланы) будет помещен в интернет в начале Июня, и будет, пополняться, до самой Игры (Мастера надеются на это).

Удача, ход и результат этой игры - дело рук самих игроков. Мастера не станут вытягивать игру за уши, но и не станут мешать играть. Хотя обещаем приложить все

усилия, к тому, чтобы Вы получили максимум удовольствия от игры.

Нам хотелось бы, чтобы игра была по возможности красивой, но антуражем мастерская группа будет заниматься лишь в самых минимальных объемах (обеспечение скелетов черепами, а зомбей - несимпатичным цветом). Остальное - с вас, дамы и господа.

Наболевшая тема - оргвзнос. 1 (один) доллар США по курсу на момент сдачи (в рублях, естественно).

Каких заявок ждут на игру мастера.

Мы надеемся на заявки двух - трех крупных городов и большого количества мелких команд - кланов.

В понятие клана входит любое малое формирование людей (от племени дикарей до рыцарского ордена) или нелюди. Города в основном люди, кланы - кто угодно (от эльфов до зверолодей и драконилов, хотя людей, надеюсь, также будет хватать). Главное, чтобы члены клана были не НЕПОМЕРНО круты. Впрочем, за круть членов клана надо платить: игра, как мы надеемся, будет большая, но мертвятня то все равно больше, а чем существо круче, тем дольше сидеть.

Какие команды мы бы хотели видеть:

1) Люди разнообразные - от остатков туземных варваров до остатков Империи, вошедших и не вошедших в стадию феодализма: города, замки и так далее. Викингов - не больше одной команды (но эта одна - желательна).

2) Эльфы - от скандинавских альвов и красноярских дреу, до вполне толкиеновских. Два-три замка, по первым заявкам, и малые поселения.

3) Гномы - от скандинавских Цвергов до гномов Перумова. Один пещерный город и мелкие рудники.

4) Мальтий народец (от хоббитов до кендеров). Малые поселения либо среди людей.

5) Орки. От английских хобгоблинов до Перумовских Урукхайев.

Малые поселения, урукхайям и им подобным - можно даже замок...

6) Всякая жуть командная: драконилов, зверолоды, троллоки и т.п.

7) Всякая жуть некомандная и не очень командная: Тролли, Драконы, Муурдраалы, оборотни, вампиры, жрецы, маги и прочая "прелесть", можно - внутри команд.

8) Все остальное - в меру воображения игроков.

Форма заявки - обычная, для тех, кто не знает/не помнит, повторяю:

Предварительная заявка (для команд).

Краткое описание (легенда): кто такие, зачем, отношения с окружающим миром и т.д. Примерная численность команды, список ядра команды, всех, кто точно едет (желательно), их адреса и телефоны. Если кто-то хочет ехать, но не уверен, что сможет, укажите их отдельно. Желательно так же, если будет возможно, прислать описание религиозной системы.

Окончательная заявка.

Должна содержать полную легенду команды, с указанием, какие ее части являются общеизвестными, а какие - тайными. Полное описание религии. Желательно наличие у команды некоего единообразия в одежде и речи. Обязательна информация о хронических заболеваниях и аллергиях игроков, а также указание их возрастов.

Личная заявка.

Личная заявка должна содержать легенду персонажа, насколько таковая требуется, его цели, религию, если таковая будет иметь место, отношения с окружающим миром, особые способности и умения.

Некоторые организационные моменты.

Сроки игры: 13 - 15 августа 1999 года.

Заезд: 11-12 августа.

Полигон: Новая Льниха под Новосибирском

Капитанам команд.

Вы несете ответственность за здоровье ваших людей, соблюдение мер техники безопасности. Вы должны обеспечить оснащение вашей команды снаряжением, продуктами и всеми необходимыми мелочами (включая запасные теплые вещи и пр.). Особое внимание просим обратить на наличие в команде аптечки; капитан также должен быть осведомлен о хронических заболеваниях, аллергиях и т.д. членов своей команды. Вы также несете ответственность за невыполнение или незнание правил вашими игроками (помимо самих нарушителей, естественно). Возраст капитана команды не менее 18 (восемнадцати) лет.

О "сухом законе".

Жесткого сухого закона на игре нет, но ежели кто в пьяном виде людям игру портить будет... В общем - могут ждать неприятностей.

О "берсерках".

Господа пожизненные берсерки, контролируйте себя в бою, пожалуйста. Будут жалобы - будут санкции. Вплоть до удаления с полигона.

Приятной игры.**Адреса мастеров:**

Ангор (Беляев Александр Николаевич): 633159, Новосибирская область, Новосибирский район, поселок Кольцово, д. 10, кв. 70. тел. (383-2) 36-64-22. Для писем а/я 232.

Либо: 654041, Новокузнецк, ул. Сеченова, 9, 7. тел. (384-3) 47-32-38.

Для писем а/я 9785.

Тургул (Порываев Алексей Васильевич): 633159, Новосибирская область, Новосибирский район, поселок Кольцово, д. 1, кв. 185. тел.(383-2) 36-72-07

Отшельник (Тимошок Евгений Николаевич): 634027, Томск, пр. Мира, д. 39, кв. 38. тел. 76-07-16. e-mail: ten582@ic.tsu.ru

Заявки: одну в Кольцово, другую в Томск.

На конец мая заявлены:

Орки-раздолбаи – Новосибирск. Капитан – Кеннет.

Хоббиты – Новосибирск. Капитан – Алексей Гридин.

Зачарованный Лес – Новокузнецк. Капитан – Табакаева Елена (Аниэль).

Гномы (Квазитолкиеновские) – Новосибирск. Капитан – Хрофт.

Несколько команд, не пожелавших себя открывать.

Масса индивидуальных ролей, в т.ч. Баба Яга, Леший и сама Смерть.

Блок: Боевка

**Боевые правила.**

Поражаемая зона и поражения.

Поражаемая зона у стандартного гуманоида - полная игровая, то есть все тело, кроме головы, шеи, паха, кистей и ступней.

Игрок сам отслеживает и квалифицирует поражающие действия, направленные против него. Кроме игрока право на отслеживание ударов имеют только игротехник или мастер.

Ранения, оглушения и так далее.

Всякий персонаж имеет 1 (у стандартного гуманоида) или больше хитов на корпусе и еще один - "нулевой".

Конечностью является зона от плечевого сустава до кисти на руке и от таза до ступни на ноге. Спорные зоны (плечевой и тазобедренный суставы) считаются конечностями.

Поражение конечностей отыгрывается, т.е. если ранена нога - и персонаж не может на нее опираться, если рука - не может ею пользоваться. Три прошедших удара по конечностям приводят к потере 1 хита.

Захват оружия не защищенной рукой за клинок приводит к ранению руки.

Если по конечности наносится рубящий удар оружием, снимающим больше хитов, чем может быть у данного персонажа, то конечность считается отрубленной, а персонаж теряет все хиты, кроме "нулевого".

Комментарий: для стандартного гуманоида таким оружием является все 2-х хитовое.

Поражение в корпус персонаж теряет столько хитов, сколько снимает данное оружие.

Потеря всех хитов, кроме "нулевого", переводит персонаж в состояние тяжелораненого.

Если повреждений, полученных персонажем, недостаточно для перехода в состояние тяжелораненого, то он считается легкораненым. Легкораненый полностью восстанавливается через 30 минут, если была сделана хотя бы простая перевязка, иначе, через те же 30 минут, он переходит в состояние тяжелораненого.

Тяжелораненый может только стонать и МЕДЛЕННО ползать, и, если ему в течении 10 минут не была оказана квалифицированная помощь, - умирает. Если помощь была оказана - через 30 минут он восстанавливает способность передвигаться и говорить членораздельно, а еще через час - способность сражаться.

Снятие "нулевого" хита приводит к переходу в состояние мертвеца. Мертвец ДОЛЖЕН, отлежав свои законные 10 минут, надеть белый хайратник и отправится в мертвятню.

Кроме этого персонаж может быть убит следующими способами:

Перерезание горла НОЖОМ ("кулуарка"). Возможно только в НЕБОЕВЫХ условиях.

Удар в спину любым игровым оружием в не боевых условиях считается ударом в голову. Последствия такого удара смягчает шлем - персонаж не погибает, а становится тяжелораненым. Если игрок не знает, каким оружием был нанесен удар, то удар считается двуххитовым, а доспехи, кроме шлема, не учитываются.

Персонаж может быть **оглушен** внезапным ударом (несильным) между лопаток твердым игровым предметом, например латной перчаткой, рукоятью кинжала или меча, короче - не рукой, с произнесением слова "Оглушаю". Шлем защищает, но не полностью, т.е. для оглушения человека в шлеме, необходимо сделать то же самое, но не "твердым игровым предметом", а чем-то типа палицы или кистеня. Повторный удар снимает один хит, следующий - еще один, и так - до смерти.

Оглушенный просто лежит и молчит в течении 5 минут, если его не "приводят в сознание".

Переноска раненых и оглушенных - реальная.

ВНИМАНИЕ!!! Товарищи бойцы, напоминаем для особо рьяных: повреждения должен получать персонаж, а не игрок. "Ваша цель - не убить противника, и даже не покалечить его, а всего лишь снять с него хиты" - Уртхар Черный.

Правила по оружию.

Боевые действия ведутся игровым холодным оружием, которое должно пройти мастерский контроль на безопасность. Игрок должен владеть тем видом оружия, которое он привез, в степени, достаточной для обеспечения безопасности себя и окружающих. Все доспехи должны иметь вид и, до некоторой степени, свойства своих прототипов, иначе они не считаются таковыми.

Всякому оружию присваивается Класс Удара (КУ), характеризующий его ударное воздействие, а доспеху - Класс Доспехов (КД), определяющий прочность доспехов.

Сразу отметим, что оружие, выглядящее нереалистично или очень не эстетично имеет КУ ниже на единицу, а красивое и реалистично выглядящее - соответственно на единицу выше, если это возможно: дубина - она всегда дубина, как бы хороша она ни была.

Доспехи, плохо защищающие владельца, имеют КД ниже на единицу.

Очень хорошие либо очень красивые доспехи также имеют более высокий КД.

Классификация оружия.

КУ = 1: Нож, кинжал, сарбакан, ручные металки, типа сюрикенов.

КУ = 2: Легкие клинки (шпаги, катанойды и так далее.), легкие копья.

КУ = 3: Тяжелые клинки, одноручные топоры и секиры, тяжелые копья, палицы, булавы, кистени, полноценные катаны, луки.

КУ = 4: Двуручные топоры и секиры, двуручные мечи, алебарды, арбалеты.

Оружие с КУ = 4 снимает 2 хита.

Классификация доспехов по материалам.

КД = 1: Кожа, войлок и т.д.

КД = 2: Тонкий металл, кольчуга, кожано-металлический доспех.

КД = 3: Толстый металл.

При использовании составных доспехов действует правило:

Суммарный КД = КД 1-го доспеха + КД 2-го доспеха - 1.

Более двух доспехов в варианте "один поверх другого" носить нельзя.

Оружие пробивает доспехи, если его КУ превосходит КД доспеха в точке удара.

"Швейная машинка" засчитывается за один однохитовый удар с КУ равным единице.

Шлем добавляет 1 хит на корпус, но стрела игнорирует шлем.

Щит защищает от ударов, щиты можно РУБИТЬ оружием с КУ = 4. Щит имеет от 1 до 10 хитов, в зависимости от качества и размеров. Последний хит со щита снимается вместе с отключением руки. Каждый удар снимает по 1 хиту.

Блок: Фортификация



Крепости.

Каменные стены моделируются "конвертами" из жердей высотой не менее 150 см.

Деревянные стены моделируются двумя рядами веревки, верхний из которых должен быть натянут не ниже тех же 150 см. Башни - возможны и желательны. Реальная стена неразрушаема и нештурмуема.

Все бойницы в стенах требуется четко обозначать.

В стене должны быть хотя бы одни ворота не уже чем 2 м. При этом ворота должны присутствовать физически, иначе они считаются постоянно открытыми.

Ров должен иметь глубину не менее 25 см. Персонаж, наступивший в ров, считается упавшим в него, оглушенным и неспособным выбраться без посторонней помощи. Если ров глубже полуметра "упавший" в него переходит в состояние тяжелораненого. Если же кто-то выроет ров в метр, упавшие будут считаться разбившимися на месте и насмерть.

Палатка считается домом, является игровой зоной и может обыскиваться. При этом рюкзак является неприкосновенным имуществом: его нельзя обыскивать, выносить из палатки, рубить по нему и так далее. Если вы умудрились спрятаться внутри рюкзака - вас в нем не найдут. НО никакие игровые вещи, кроме тех, которые НА владельце в рюкзак прятать нельзя.

При условном разрушении палатки ею нельзя пользоваться до тех пор, пока она не будет восстановлена.

Блок: Штурмы, Осады



Осадные орудия.

Катапульти. Рама не менее 150х90 см. Переносится не менее чем 4 людьми. Управляется не менее чем 2 людьми. Перезаряжается не менее чем 35 секунд.

Катапульта стреляет "камнями" - мешками с травой. Снимает 6 хитов при попадании в любую часть тела либо 3 + оглушение (если выжил...) при попадании в щит.

Баллисты. Станок длиной не менее 1.5 м. Лук не менее 90 см.

Остальное так же, как у катапульти.

Баллиста стреляет "камнями" (мешками с травой) или стрелами с ХОРОШИМ смягчением. Снимает 4 хита при попадании в любую часть тела или щит.

Ворота, при штурме, разбиваются тараном (диаметр - не менее 15 см, держат не менее 4 человек) или катапультой. Число условных ударов, необходимых для разбивания ворот, определяется мастером после их установки, в зависимости от вида, типа и размера крепости, наличия башен. Один удар тараном приравнивается к двум попаданиям из катапульти.

"Деревянная" стена также может быть разрушена посредством катапульти или тарана. Кроме этого "деревянные" стены "горят".

Ров может быть засыпан по жизни.

Стену или ворота можно преодолеть с помощью крюка на веревке. Для этого крюк с веревкой (длина не менее 2 м) закидывается на стену и, перебирая по этой веревке

руками, игрок подходит к стене и проходит сквозь нее. Пока тот, кто лезет по веревке, не достиг стены, можно провести по этой веревке клинком. В этом случае веревка считается обрезанной, а лезший по ней - разбившимся до состояния тяжелораненого.

При обороне крепости можно использовать "смолу" (подогретую, не до кипения, естественно, воду) и "камни" (мешки с травой). "Смола" переводит человека в состояние тяжелораненого, игнорируя доспехи, а "камни" - оглушают и снимают 2 хита (через щит - один).

Осады.

Если крепость осаждается явным образом, не менее 4 часов через каждые 10 минут умирает один из ее обитателей. Если в крепости есть крутой колодец время умирания одного обитателя - 20 минут. Если есть большой и красивый амбар - добавляет два часа. Если в крепость во время осады ухитряются пронести 20 литров воды, срок осады начинает отсчитываться заново.

Блок: Пожары, поджоги



При поджоге палатки, на ее угловые растяжки привязываются красные тряпочки. Сначала привязывается одна тряпочка, после чего поджигатель поднимает шум, например, кричит "Пожар! Пожар!", и привязывает остальные. Все, кто не успел до этого момента вылезти из палатки, считаются сгоревшими. "Каменные" дома не горят (при обычном поджоге).

Все, кто успел за это время выбраться из палатки, считаются обгоревшими и находятся на положении тяжелораненых, остальные считаются сгоревшими и отправляются в страну мертвых. "Сгоревшей" палаткой нельзя пользоваться до тех пор, пока она не будет "восстановлена".

Деревянные стены. Поджог участка - привязать красные тряпочки на ограничивающие участок столбы. Стена горит 5 минут, с горящего участка отбиваться невозможно. Тушение моделируется выливанием на стену по жизни около 10 литров воды.

Блок: Плен



Связывание.

Связывать умеют все. Если игроку затягивают петлю на руках, то считается, что ему связали руки, если на ногах - ноги. В последнем случае игрок не может идти и его нужно нести. Кляп моделируется повязкой из чего-то типа бинта и закрывающей рот. Связанный может освободиться с помощью любого острого игрового предмета, до которого сможет добраться. Через 15 минут связанный становится легкораненым, еще через 15 тяжелораненым, еще через 15 минут умирает.

Пленение и рабство.

Пленные могут, освободиться разными способами, на их удачу и усмотрение, но удержание пленных после 10 часов вечера - только по обоюдному согласию. По

обоюдному согласию пленный может быть обращен на 4 часа в рабство, то есть, привлечен к выполнению работ по лагерю. После 4 часов рабства персонаж умирает "от непосильной работы", а игрок отправляется в мертвятник на половину срока.

Блок: Обыск



Обыск и грабеж.

Обыск пленного или мертвого производится одним из следующих способов:

- 1) Обыскивающий указывает на те части тела и одежды, которые хотел бы обыскать и обыскиваемый отдает все игровые предметы, находящиеся в указанной зоне.
- 2) Обыскивающий сидит рядом с объектом обыска в течении 10 мин, и изображает активную деятельность, изображающую обыск, после чего обыскиваемый отдает все игровые предметы и игровые деньги, которые у него есть.

При ограблении оружие и доспехи не забираются, если это не артефактные предметы. С них снимается "руда", каковая может быть сданной кузнецу, купцам или в мастерятник (см. раздел "Экономика").

Блок: пытки



Пытки.

Пленных и рабов можно пытать. Предполагается три способа это делать:

Первый. С помощью "пыточного набора". Пленный вытаскивает карту, не показывая ее палачу; тот задает ему вопросы, на которые пленный отвечает правдиво, но односложно. Если количество вопросов превысило указанное на карте, пленник считается запытанным до смерти и уходит в Страну мертвых. Карта "Герой" означает, что персонаж сможет выдержать пытки и "не расколоться". Но тоже - только до числа вопросов. Пыточные наборы существуют в нескольких модификациях. В зависимости от изобретательности палача, определяемой мастерским экзаменом. Если пытка была прервана до того, как персонаж был запытан насмерть - он считается тяжелораненым.

Второй. Для тех, кто любит красивую игру и не любит "Павликов Морозовых". Палач имитирует пытки, нанося на тело жертвы рисунок предполагаемой раны. Количество вопросов и заходов здесь не ограничено, но и правдивость ответов не гарантирована. Это взаимная игра палача и жертвы, основанная на обоюдном согласии.

Третий. Из серии "на любителя". Пытки имитируются физическими упражнениями. Если игрок не выдержал упражнения - он ДЕТАЛЬНО отвечает на вопрос палача и переходит в состояние тяжелораненого. Если выдержал - считается нерасколовшимся героем, и так же переходит в оное состояние.

Выбор способа пыток - за игроком.

Если персонажу оказана мед. помощь - пытки можно повторить, но если перерыв менее 1 часа - персонаж умирает после пытки.

Блок: Медицина, лекари



Болезни: в основном "подарочек" за антисанитарию в лагере и не только. Их много и они разные.

Блок: Яды



Яд. При чем на оружие яд может быть нанесен только при наличии канавок. Символизируется чипом определенного цвета, подтверждается сертификатом.

Яды: все, что имеет достаточно противный вкус, но не опасно для организма, символизирует их.

Блок: Страна мертвых



Страна мертвых.

Страна мертвых - не игровая территория и находится там могут только мастера и мертвые (лагерь мастеров рядом, туда заходить можно). Игрок, зашедший в страну мертвых, считается умершим.

Свежий труп, пришедший в страну мертвых, должен зарегистрироваться у мастера и рассказать ему, как принял смерть. От этого может зависеть срок отсидки. Нормальный срок - 4 часа. Предельный - 16 часов.

После отсидки игрок выходит новой личностью, поэтому он должен за время отсидки эту самую личность придумать, иначе он будет сидеть в стране мертвых до тех пор, пока не сочинит. До момента выхода в игру старая личность игрока сохраняется, поэтому его дух можно вызвать.

Замечание. В силу сказанного выше, рекомендую заготовить заранее несколько личностей, которые можно даже заявить на игру. В последнем случае не должно быть ущерба игре, если эта личность не появится.

Блок: Магия



МАГИЯ.

В игре имеют место следующие виды магии

Магия Свойств: неотъемлемые и подтвержденные сертификатом свойства персонажа: у оборотня, например, это способность превращаться. Могут быть и отрицательной - цверги окаменевают, если выходят из пещеры под солнце.

Обрядовая магия: обряды могут делать любые персонажи, кроме неспособных к магии принципиально. О проведении обряда следует заранее сообщить мастерам. Обряд проводится только в присутствии мастера, ибо именно он сообщает о результатах и выдаёт (при необходимости) соответствующие документы.

То, как конкретно проводить тот или иной ритуал игрок придумывает сам, основываясь на имеющейся информации, полученной во вводной или при заявке, или собранной по игре. При этом не следует забывать, что результаты будут зависеть от того ЧТО (смысл

обряда) и КАК (качество исполнения) было сделано и как это выглядело и действовало в контексте данного мира, что и определяет мастер. Мастер может попросить игрока прокомментировать свои действия, а также объяснить, откуда у него ПО ИГРЕ знания тех или иных примененных в обряде символов, имен и пр., ибо использование "неигрового знания", мягко говоря, не приветствуется. Так что, если что, последствия за свой счет...

Колдовство: быстрые заклинания, зачастую имеющие последствия на физическом уровне. Ими владеют немногие, так как использование такого рода вещей требует глубокого понимания законов магии в мире и зачастую сопряжено с опасностью. Им владеют только маги. Маги обладают дополнительными возможностями для проведения обрядов. Наличие у мага данного заклинания подтверждается наличием соответствующего

сертификата, в котором указаны параметры заклинания, действия и условия необходимые для его использования, а также последствия, им вызываемые.

Во время выполнения этого действия на применяющего заклинание оружие и магия продолжает действовать так же, как и на обычного человека. Тяжелораненый маг не может колдовать. Если во время применения заклятия маг получает ранение (или просто сбивается), он вынужден начинать колдовать заново.

После прочтения заклинания может быть объявлена остановка 2 минут на объяснение последствий, возможны случаи, когда о последствиях некоего магического действия объявляет мастер.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

Общие положения.

На этой игре экономика будет не слишком навороченная. Будут присутствовать деньги и некоторое количество природных ресурсов: руда (железо), камень, дерево (как строительный материал). Каждое поселение или город будет обладать набором характеристик: наличие полезных ископаемых, плодородие, наличие леса, возможность добывать камень для строительства. Под плодородием понимается доходность сельского хозяйства вообще на этой территории, то есть доход с виртуальных крестьян. Раз в несколько часов (ориентировочно в 9-00, 21-00) многие поселения будут получать N чипов "руды" и тому подобного и некоторую сумму денег.

Оружие.

На все оружие и доспехи будут наклеиваться особые знаки - несколько значков "руды", указывающих количество металла истраченного на изготовление данного оружия, а так же - "клеймо". Цвет наклеенного "клейма" соответствует качеству оружия, подробнее будет показано перед игрой.

Если отделить "клеймо" от "руды", то оружие считается сломанным и представляет собой кучу металла, годного только в переплавку.

Прикрепить к "руде" "клеймо" может только кузнец.

Ремесла.

Кузнецы: только они могут "сковать" или "починить" оружие и доспехи.

Кушцы: надеемся, что таковые - будут. В идеале они должны обеспечить обращение

игровых денег и "ресурсов": например, "руды" на ремонт оружия или "леса" на ремонт стен нет - купец может их привезти.

Лекари: могут, кто, как умеет, лечить. Лекарь "по игре" должен иметь некоторую пожизненную аптечку, каковая и служит ему заменителем оргвзноса.

Палачи: могут вытянуть из человека правду.

2.0.0.3