

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

Название игры: Становление Веры

Список блоков:

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

Блок: Общие правила, разное



ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.

Игра "Становление веры" будет проходить с 23 по 27 июля в Белоруссии, недалеко от Минска, ж/д станция "Новая жизнь". Попасть на игру можно либо послав заявку мастерам и получив положительный ответ на нее, либо получив приглашение от мастерской группы. Последний срок подачи заявок - 15 июля 2003 года.

Организационный взнос за участие в игре составляет 2\$ (по курсу на момент сдачи взноса) плюс 1\$ "экологического" залога. Командам, перед отъездом, приведшим в порядок игровую территорию в районе собственного расположения, последняя сумма возвращается после проверки мастерской группой качества их работы.

Игра происходит в реальном времени и пространстве, непрерывно (без стоп-таймов) и может быть остановлена только в случае серьезного ЧП. С вопросами жизнеобеспечения на полигоне обращайтесь к мастерской группе.

Явного мастерского контроля над игрой не предусмотрено. Все игровые конфликты и недоразумения следует разрешать игровыми методами, не выходя из роли. Все, кто находится на игровой территории, взаимодействуют друг с другом только по игре. С момента начала игры обращаться к мастерам как к мастерам можно только в случае ЧП, угрожающих жизни и здоровью игроков.

Просьба к игрокам: игнорируйте людей, ведущих себя неадекватно миру (исключая

случаи ЧП) или попробуйте вернуть их в роль игровыми методами.

Неигровое хамство, намеренное нанесение травм, попытки устроить реальный скандал, истерику или драку, порубка живых деревьев, чреватые удалением с полигона.

Алкоголь на игре не запрещен, но крайне нежелательно появляться в состоянии видимого опьянения за пределами своей палатки или устраивать шумное распитие, выбивая из роли окружающих.

Если игрок по каким-то причинам вышел из игры до ее официального окончания, ему настоятельно рекомендуется перебраться на мастерскую стоянку или покинуть полигон.

Авторы:

Идея игры - Тарн, Эльвен, Эренор

Боевые правила – Тарн

Демография - Эльвен, Изабелла

Религия и божественная математика - Тарн, Эренор

Экономика – Тарн

Медицина – Изабелла

Веб-дизайн – Драгмар

Полигонная команда:

Главный мастер – Тарн

Полевые мастера - Изабелла, Эльвен, Эренор

Обеспечение страны мертвых - ?

Благодарности:

Особая благодарность за помощь в разработке игры:

Арсу

Скрыту

Шарлю

Хагену

Контакты:

Тарн: tarn@rbcmail.ru

Эльвен: alia_star@rambler.ru

Эренор: Arenor@mail.ru

Изабелла: isabella_de_talie@yahoo.com

ПРЕАМБУЛА.

Мы предлагаем вам мир. Не фэнтези, не исторический, не технократический. Мир, переживший в прошлом безумное потрясение. Нет, это не постапокалипсис - за прошедшие сотни и тысячи лет мир сумел залечить свои раны, но цена, заплаченная за выживание, оказалась очень высокой. Может быть даже слишком высокой. И дело здесь даже не физических повреждениях, хоть ярость стихий в те страшные дни стирала с лица земли целые народы. Самые сильные разрушения пришлось на тонкие эфирные слои. Мир лишился контакта со своими создателями, того божественного огня, который испокон веков лежал в основе любого развития, и теперь медленно, но неотвратимо вязнет в сонной трясине забвения.

Тем, кто уцелел в катастрофе, пришлось строить свой мир заново. В жестокой борьбе за выживание были утрачены почти все знания, не касающиеся сиюминутных потребностей. Кто-то искал спасения в единении с дикой природой, максимально приближая свой образ жизни к звериному, кто-то наоборот старался отгородиться от

дикости, ища опору в раз и навсегда заведенном распорядке жизни, в четкой размеренности обязательных ритуалов. Лишь немногие старались сохранить и передать потомкам уцелевшие крохи знаний. Так проходили столетия. Люди менялись, к лучшему ли, к худшему - ни один народ уже не помнил, каким он был прежде. И был ли он вообще. Так было до сего дня, когда легкая рябь прошла по ткани мира, и несколько избранных в разных концах земли, вздрогнув, подняли глаза к небу. Они почувствовали, что в мир входят силы неизмеримо мощнее людских. Люди перед ними - не более чем пылинки. Но эти пылинки почему-то очень нужны этим силам...

В мир входят боги. Неизвестно, что принесут они людям. Население мира просто не знает, кто они, и что они такое. Лишь некоторые с трудом припоминают давно забытые мифы, в которых говорится, что в мире когда-то существовали божественные силы. Значит, боги не вторгаются в мир. Выброшенные глобальной катастрофой, они, сотни лет бывшие в забвении, возвращаются в свой дом. Зачем люди древним богам? Зачем людям древние боги? На это нет ответа. На это ответит игра. Ее создатели больше не властны над своим созданием. Облик этого мира будет зависеть от жителей этого мира, и больше ни от кого. От всех вместе, и от каждого в отдельности. Это то время, когда любой человек может изменить ход всей мировой истории...

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ.

Данная игра есть виртуальный артефакт для моделирования воздействия богов как информационных объектов высокого уровня на человеческий социум.

Для тех, кого испугала столь грозная и непонятная формулировка, можно объяснить проще: это попытка осуществить погружение в мир, где очень давно не существует религия, где нет сверхъестественных сил, мир, населенный различными народностями с разными законами и стремлениями. И увидеть, ощутить, как внезапно возникающие религиозные культы меняют обычаи и мировоззрение народов, отношение людей к жизни.

Как и любой другой игровой проект, "Становление веры" представляет собой модель развития некоторого мира, начиная с определенного момента. Поскольку сама по себе модель достаточно сложна, она распадается на несколько взаимосвязанных пластов - политический, религиозно-мистический, экономический, индивидуальный. Мастерская группа подготовила вводные каждой команде и ряду игроков-одиночек, а также разработала общий свод игровых правил (религию, боевку, демографию, медицину). Дальнейшее, то есть, как этот мир будет меняться и развиваться, и каким он, в конце концов, станет, решат игроки во время игры.

Мастерская группа всегда формирует душу игры, но если игроки не облекут ее плотью, она так и останется бесплотным духом. Поэтому не бойтесь фантазировать, творить, изменять мир, ведь любая игра - это совместное творчество игроков и мастерской команды, и чтобы она прошла хорошо и доставила удовольствие всем, каждый должен в нее что-то вложить, хотя бы просто свое хорошее к ней отношение. Постарайтесь только не рвать ткань игры и не тянуть в псевдосредневековый мир пистолетов, бластеров и тому подобного.

Единственная настоящая просьба к игрокам: при проработке командных и индивидуальных легенд помните, что на момент начала игры религии и культов в этом мире еще нет, и не тащите в мир земных богов и их пантеоны.

Блок: Религия



БОЖЕСТВА.

Белое Солнце

Имена: Демиург, Светоносный, Лучезарный, Белое солнце, Звездный...

Концепция: выживание, изменение

Описание: представляет собой нейтронную звезду, образовавшуюся в результате взрыва сверхновой (что и явилось катастрофой). Постоянно теряет энергию, которую требуется восстанавливать любыми доступными способами. Поощряет любые действия, дающие энергию, а также поиск новых таких действий. Культивирует изменение с целью выживания.

Вечный Холод

Имена: Властелин льдов, Неумолимый...

Концепция: принцип

Описание: является принципом отношения к жизни, призмой, через которую фильтруется мировоззрение. Эмоции и чувства считаются этим божеством помехой. Идеал - полная безэмоциональность. Основной вопрос не "что?", а "как?" все делается.

Лесное Божество

Имена: Великая мать, Гармония, Леди Древ...

Концепция: гармония

Описание: собирательный культ природы. Ратует за гармоничное сосуществование с природой и друг с другом.

Великий Предок

Имена: Всевидящий, Предтеча...

Концепция: память

Описание: божество, возникшее уже после катастрофы. По сути, является информацией в чистом виде. Культивирует свободную циркуляцию и накопление информации, а также полное следование уже накопленным и проверенным данным.

Неведомое

Имена: Безликий Бог, Неназываемый, Король Ночи, Князь Полночи...

Концепция: неполная познаваемость мира

Описание: представляет из себя все то, что нельзя объяснить с точки зрения любой логики. В основе веры во многом лежит страх перед непонятным и необъяснимым. Любой парадокс является основой существования. Допускает и часто обеспечивает существование необъяснимых сил и воздействий информации на предметы (магию).

Блок: Боевка



БОЕВЫЕ ПРАВИЛА.

"Война есть продолжение политики иными средствами".

Клаузевиц

Вся боевая система игры построена на ряде нижеперечисленных постулатов и их комбинаций. Это позволяет игрокам самостоятельно отслеживать результаты боевых

столкновений и не оглядываться на мастера. Разумеется, на серьезных масштабных схватках или на штурмах мастера обязательно будут. И пусть игроков не смущает малый объем боевой части правил. Это не означает, что их разработке уделялось мало внимания. Просто небольшие, простые и понятные правила гораздо легче выполнять. Итак.

Общие положения.

1. У каждого живого существа есть несколько пунктов жизни (хитов), потеряв которые, оно считается мертвым. У обычного человека таких пунктов 3. Существо, потерявшее все пункты жизни, кроме одного, считается тяжело раненым и не может самостоятельно передвигаться и вести бой. Тяжелораненый без оказания ему помощи умирает через 10 минут. Легкораненый, то есть тот, у кого осталось больше одного пункта жизни, но меньше номинала, при неоказании ему помощи через 10 минут становится тяжело раненым.

2. Каждый доспех имеет определенное число пунктов прочности (обычно от 1 до 5), а также предел защиты (качество защиты). Таких пределов существует пять: белый (например, плотная одежда), зеленый (кожаные доспехи и легкие кольчуги), синий (например, кольчуга на подкольчужнике, очень качественный кожаный доспех), красный (пластинчатые и двойные доспехи) и золотой (доспехи, обладающие особыми свойствами). При этом попадание в незащищенную доспехами зону сразу снимает пункты жизни, и каждая часть доспеха имеет свои пункты прочности. Пункты жизни обычного человека имеют белый предел.

3. Каждое оружие характеризуется пределом атаки (качество атаки). Таких пределов существует пять: белый (небольшие и метательные ножи, стрелы в руке, иглы сарбакана, посохи), зеленый (кинжалы, короткие некачественные мечи, пистолетные арбалеты, малые луки), синий (одноручные и полуторные мечи, топоры, обычные луки и арбалеты, копья), красный (алебарды, двуручные мечи и топоры, тяжелые арбалеты и ростовые луки) и золотой (оружие, обладающее особыми свойствами)

4. Попадание оружием в корпус или в голову снимает 2 пункта жизни, в руку или ногу - 1. Не поражаемыми зонами являются кисти рук, ноги ниже щиколоток, шея и пах. С доспехов пункты прочности снимаются только по одному.

5. Если оружие ниже по пределу, чем доспехи, вреда доспехам оно не наносит.

6. При превышении предела оружия над пределом доспеха на 2 (синий - белый), (зеленый - красный), доспех уничтожается первым же ударом. При превышении предела оружия над пределом доспеха на 3 (красный - белый) доспех игнорируется.

7. Оружие и доспехи проходят допуск и классифицируются у мастера по боевым правилам перед началом игры.

Примечания.

1. "Швейная машинка" - серия ударов почти без замаха - засчитывается за 1 удар

2. Рана в конечность отключает эту конечность до излечения

3. Игрок, нанесящий травму другому, автоматически считается убитым. Игрок, нанесящий травму другому специально, подлежит удалению с полигона.

Дополнения.

1. Перерезание игроку горла или касание сзади мечом его плеча (что означает отрубание головы) приводит к немедленной смерти.
2. Удержание противника на земле в течение 30 секунд символизирует удушение и приводит к его немедленной смерти.
3. Касание твердым предметом (рукоятью оружия, мешочком с песком) затылка игрока со словом "Оглушен!" приводит последнего в бессознательное состояние на 3 минуты. Три оглушения меньше чем за час приводят к смерти от кровоизлияния в мозг. Шлем спасает от оглушения.

Блок: Фортификация**Крепости и штурмы.**

1. Крепости могут строиться любой командой до и во время игры. У крепости обязательно должна быть одна реальная (штурмовая) стена с воротами. Остальные стены моделируются веревками или шнуром и являются непроходимыми. Виртуальные эффекты у штурмовой стены отсутствуют, она является тем, что представляет из себя в действительности. Допустимы любые рвы, башни и коридоры смерти.
2. Штурм и осада проходят полностью в реальном времени и пространстве, без всяких условностей, но с учетом техники безопасности. Единственное исключение - вмешательство божественных сил (посвященных и божеств). Крепость считается взятой, когда все ее защитники перебиты, взяты в плен или спаслись бегством.
3. Требования и техника безопасности при постройке и штурме крепостей:
 - на постройку крепости запрещается рубить зеленые деревья, а также вбивать в них гвозди или скобы.
 - бревна и доски штурмовой стены крепости должны быть гладкими и очищенными от коры.
 - запрещается вкапывать на дно рвов, ям-ловушек или перед стеной колья.
 - глубина рвов и ям-ловушек не должна превышать 1.5 метра.

Блок: Штурмы, Осады

- при штурме запрещается пользоваться стальными инструментами (топорами, пилами, ножами и т.д.).
 - запрещается провоцировать падение игроков со штурмовой стены (в том числе и разрушением последней).
 - запрещается отталкивать лестницу от стены, если на ней есть игроки.
4. Защищающиеся могут сбрасывать на агрессоров камни и бревна (моделируются соответственно полиэтиленовым пакетом с шишками и свернутой пенкой), а также лить кипящее масло и смолу (моделируется теплой водой), попадание которых в человека приводит к тяжелому ранению. Попадание в человека из осадной машины (баллисты, катапульты) приводит к немедленной смерти, щит не спасает.

Диверсии.

1. Врываться внутрь палаток или шатров можно только в том случае, если они заявлены как игровая территория, о чем должна свидетельствовать соответствующая табличка.
2. Чтобы пробраться на территорию крепости, диверсант обязан преодолеть штурмовую стену
3. Все диверсии, кроме поджогов - отравление пищи, кражи, убийства - моделируются в соответствии со стандартными правилами.
4. Палатки, стоящие на игровой территории, моделируют те или иные строения. Они могут быть сожжены нападающими или диверсантами.

Блок: Пожары, поджоги

Поджог моделируется тремя-четырьмя клочками красной ткани, завязываемыми в разных местах на палатке-строении. Каждые пятнадцать-двадцать секунд после этого поджигатель должен громко, во весь голос, провозглашать "Пожар!". По истечении пяти минут все, кто находился в палатке-строении, объявляется сожженными заживо.

Блок: Плен

4. Связывание игрока при пленении осуществляется по договоренности с этим игроком следующими способами:
 - а) Игровое. Руки или/и ноги игрока символически связываются тонкой веревкой или лентой. В этом случае игрок не имеет права, освободится сам, кроме как проведя по этой веревке лезвием какого-либо оружия
 - б) Пожизненное. Игрока связывают так, как считают нужным, а он пытается освободиться любыми способами.

Блок: Обыск

5. Обыск мертвого, тяжелораненого или оглушенного игрока производится по соглашению с этим игроком следующими способами:
 - а) Добровольный. Обыскиваемый сам отдает все игровое имущество, заинтересовавшее обыскивающих.
 - б) Виртуальный. Обыскивающий говорит, где именно он ищет, а обыскиваемый отдает ему все игровые вещи, спрятанные там, где указал обыскивающий.
 - в) Реальный обыск.

Блок: пытки

6. пытки моделируются одним из перечисленных ниже способов по договоренности между палачами и жертвой. При этом если пытка происходит ради пытки, а не ради

добычи сведений, то автоматически используется сценарий (в).

а) Жертва выполняет какие-либо физические упражнения (отжимание, приседание и т.п.) заданное количество раз (не больше 20). Если жертве удалось выполнить упражнение, заданное количество раз, то она переходит в состояние тяжелораненого, не сказав ничего палачам, если нет - правдиво и полно отвечает на 3 вопроса.

б) Жертву должна вытерпеть до минуты непрерывной щекотки. Последствия - как и в первом случае

в) Театральные пытки. В этом случае палачи имитируют пытку над жертвой. Жертва сама решает, когда она потеряла сознание или сломалась.

Блок: Медицина, лекари



МЕДИЦИНА.

Учитывая тот факт, что лекарские правила, принятые на "Забытых страницах 2002", зарекомендовали себя весьма даже неплохо, советом мастеров было принято решение применять эти же правила с незначительными модификациями и на "Возвращении богов". Заранее предупреждаю о том, что информация на этой страничке будет интересна в первую очередь самим лекарям.

Преамбула.

Откровенно говоря, готовя правила к "Страницам" и прописывая достаточно серьезные требования (по сравнению с предыдущими нашими играми, просто зверские), я исходила из того, что лучше на игре будет мало лекарей, но зато это будут действительно лекаря. И, как ни странно, я по-прежнему придерживаюсь этого мнения. Так что делайте выводы. Серьезные требования не означают, что если вы едете лекарем, то вы едете только им и никем другим. Отнюдь, вы можете поехать практически любым персонажем, и умение врачевать может и не быть основным для вас.

Часть 1. Общие правила.

Итак, если вы решили пойти навстречу нуждам команды и поехать лекарем, вы должны знать следующее:

1. Лекарь - не бог, но может многое при условии правильного подхода к процессу лечения.
2. Вам не придется развешивать походный лагерь и делать операции в условиях, максимально приближенных к экстремальным, НО то, что вы будете делать, вы должны делать хорошо.
3. Для того чтобы получить в аусвайс соответствующую запись, вы должны до игры предъявить мастеру по медицине следующие артефакты: травы (по вашему выбору, но чем ближе к реальности, тем больше мастерских плюшек и тем выше ваш Шанс), бинты (которые должны быть нарезанные заранее (!) из чистой льняной, хлопковой ткани; если вам категорически не хватило времени подготовить бинты заранее, вы можете сделать это в процессе игры, но тогда озаботьтесь заранее метром-двумя ткани), мазь или примочка из трав, которой вы будете исцелять раны, отвар (травяной, пойдет также квас и даже пиво, но это должно быть питье, а не простая вода), прочее по желанию.
4. Чем ответственнее вы подойдете к своей подготовке, тем выше, опять же, будет ваш Шанс. Иными словами, лечебный отвар может быть налит в пластиковую бутылку, на бутылочку с мазью может быть наклеена фабричная наклейка с надписью "стрептацидовая, применять по назначению врача", а на бинты можно и портянки рвать,

но тогда не удивляйтесь тому, если ваши больные будут чаще умирать, чем выздоравливать, а вам придется объяснять безутешным родственникам, что такова была его судьба, и надеяться, что эти самые безутешные родственники вам поверят.

5. Лечение ран, будь то легкие или тяжелые, производится следующим образом: раненый освобождается от доспехов (если ранение легкое, например, в руку ниже локтя, можно не снимать весь доспех, а только оголить раненое место, но лучше пожалейте раненого, снимать доспех после наложения повязки труднее), место ранения по возможности оголяется (если вы считаете, что, повязку можно наложить на рубаху или кольчугу, то мы постараемся ненавязчиво убедить вас в обратном), на рану накладывается мазь или травяная примочка, после чего рана АККУРАТНО бинтуется. Для поддержания сил и скорейшего выздоровления больной поится отваром (Да, советую запастись достаточным количеством отвара, потому что в том случае, если раненых к вам будут притаскивать из гущи боя, они будут просто хотеть пить, и весь ваш отвар благополучно иссякнет на третьем раненом). Изображать на бинтах кровь с помощью краски, клюквенного отвара и т.п., в принципе, не требуется, но, опять же, чем ближе к реальности, тем лучше для вас и ваших больных.

6. Если ранение тяжелое, то после проведения вышеописанной процедуры лекарь берет в руки два кубика, говорит раненому свой Шанс (если ваш Шанс, к примеру, 7, то для того, чтобы тяжелораненый выжил, на двух кубиках должна выпасть сумма, меньше или равная семи), после чего в присутствии раненого бросается шанс. Учтите, что С СУДЬБОЙ НЕ СПОРЯТ! Как бы вам или родственникам ни хотелось, чтобы больной выжил, все решит судьба. Не забываете, что хоть вы и можете многое, но вы все-таки не всемогущи!!

7. Информация для раненых и их родственников: С ЛЕКАРЕМ ТОЖЕ НЕ СПОРЯТ! Лекарь, если он не уверен в своей способности вылечить тяжелораненого, может попросить более опытного лекаря заняться лечением, но Шанс бросается только ОДИН раз. Уличенный в попытке перебросить Шанс лекарь будет дисквалифицирован, а настаивавшие на переброске родственники подхватят ненароком какую-либо заразу. Так что будьте благоразумны.

Часть 2. Отыгрыш.

"Что мы с ним миндальничаем, милорд, инвалид так рвется на кладбище! Раненых лошадей пристреливают!"

Подготовив все баночки, скляночки, бинты, ножи и прочие нужные, по вашему мнению, штучки, не забудьте про сам отыгрыш. Согласитесь что, затратив время на подготовку, глупо лечить человека за три минуты и за "спасибо". Поэтому весьма советую вам прочитать следующие рекомендации:

(а) Не забывайте о том, что перевязать рану способен каждый, но лекарь должен ее обработать, чтобы человек выжил и не остался калекой. Напоминайте периодически об этом другим игрокам.

(б) В процессе перевязки не забудьте подробно рассказать больному, что вы с ним делаете, и как он себя при этом чувствует. Иными словами, опишите (сопровождая действием), как вы ковыряетесь в ране (чтобы очистить ее или извлечь оттуда наконечник стрелы, осколок меча и т.п.), промываете очень щипучим и едким средством (или смазываете не менее гадкой мазью) и зашиваете потом жилами по живому телу (последнее, в принципе, не обязательно, можно ограничиться перевязкой). Что в таком случае делает любой нормальный человек? Правильно, он при этом орет или теряет сознание от болевого шока (последнее не в обязательном порядке, но происходило

достаточно часто). Игрок об этом не знал? Так подскажите ему, вы же лекарь, кому, как не вам, это известно лучше других!

(в) Если пациент напрочь игнорирует все ваши слова (например, в процессе перевязки продолжает общаться с собратями по оружию на отвлеченные темы и даже не стонет), то его выздоровление находится под очень большим вопросом (как вариант: останется калекой, подхватит заражение крови, всю оставшуюся жизнь будет работать на лекарства). В общем, на ваш выбор. В данном случае лекаря получают особые полномочия.

(г) При уходе за страждущим необходимо поить его всяческими целебными настоями и отварами и требовать соблюдения постельного режима. Вот еще одно из занятий для лекарей - собирать целебные травы и готовить лекарственные снадобья.

(д) Заражение крови, гангрена или антуанов огонь является также следствием небрежного лечения раны (поздно перевязана рана в случае легкого ранения, рана была перевязана грязными бинтами) или сильных ожогов. Симптомы: отек конечностей с почернением и гнилостным запахом, с возможным выделением гноя, кожа растянута, напряжена и хрустит. **ОЧЕНЬ** высокая смертность (почти 100% на тот момент). Вы можете попытаться ампутировать зараженную конечность (бросаете Шанс 6 на то, перенесет больной эту операцию или нет), потом долго выхаживаете больного, **НО!!** Ампутация может быть сделана поздно и заражение начнется по новой со смертельным исходом через 15 минут. Чтобы узнать, помогли ли ваши действия, вы бросаете Шанс еще раз, но при этом отнимаете от своего Шанса 3 (напр. ваш Шанс 7, минус 3, равно 4. Чтобы больной выжил, на двух кубиках должно выпасть меньше или равное четырем).

(е) Лекари, цените свой труд, и не забывайте потребовать соответствующую оплату! Серьезная подготовка к любой роли, а тем более к роли лекаря, требует достаточно времени и сил, поэтому не стесняйтесь требовать уважения к своей персоне. Лекарей будет немного (это я вам обещаю), поэтому их должны ценить. Помните, что ничто так хорошо не выражает уважение, как энная сумма или ее эквивалент (например, две горсти речного жемчуга или молодая рабыня). Мастера не будут устанавливать расценки на лекарские услуги и смотреть за тем, заплатили ли вам за лечение. Вы можете вообще работать бесплатно (вдруг вы альтруист, эта болезнь до сих пор неизлечима), но зачем вам это надо?

Часть 3. Болезни.

Данная информация дана в первую очередь для ознакомления, болезни как таковые будут встречаться достаточно редко. Тем не менее:

Чума - как наказание свыше за грязь и беспорядок в лагере. Передается через прикосновение к самому больному, его вещам или к инфицированным, но еще не знающим о том, персонажам. Первые симптомы проявляются через 15 минут: общая слабость, жар, головная боль, смерть через полчаса после заражения. Лекаря бессильны. Выздоровление возможно в случае, если в течение получаса с момента заражения (15 минут после появления первых симптомов), лагерь был приведен в божеский вид. Сожжение мусора с соответствующими молитвами символизирует в данном случае уничтожение заразы и трупов заболевших.

Сумасшествие - в разной степени. В принципе, не лечится, но лекарь, который сумеет это сделать, существенно повысит свой Шанс. Сумасшедших не боятся, иногда подкармливают, но стараются от них побыстрее избавиться.

Гангрена, она же антуанов огонь - наступает вследствие перевязок грязными бинтами и т.п., иными словами, в случае антисанитарии. Шансов никаких.

Прочие болезни. А именно: грудная жаба, огневица, чахотка, песий лик, трясовица,

пляска висельника, горловой зуд, грудная горячка и прочие будут встречаться совсем редко. Информацию об этих болезнях, симптомах и способах лечения лекаря получают непосредственно перед самой игрой. Чем выше будет ваш Шанс, тем большее количество болезней вы сможете распознать и вылечить.

Блок: Ранения



Ранения.

Легкое - рука, нога соответственно. Если в течение 10 минут раненому не была оказана первая медицинская помощь (обычная перевязка, которую может сделать любой человек, не обязательно лекарь), он переходит в состояние тяжелораненого. Первая медицинская помощь дает ему дополнительные пять минут, если за это время раненый не был осмотрен лекарем, он опять же переходит в состояние тяжелораненого со всеми вытекающими последствиями. После получения медицинской помощи выздоравливает через час, из которых первые полчаса он тихо стонет от боли, потом может двигаться, стараясь не задевать раненую конечность (если рана была нанесена в руку, то рука весит на перевязи, если в ногу - раненый не может ходить самостоятельно) и громко вопя всякий раз, когда ему это не удастся. Последние полчаса раненый может ходить (с большим трудом и, прихрамывая, если речь идет о ранение в ногу), если рана была нанесена в руку, то она остается на перевязи и раненый не может ею пользоваться до полного выздоровления. Ведения боя, перетаскивание тяжестей, акробатические номера и тому подобное приводят к открытию раны, после чего раненому требуется лечение по новой, если и после этого больной не успокаивается, а продолжает рваться в бой или в работу, то у него, как ни прискорбно, начинается агония и через две минуты он благополучно покидает этот мир.

Тяжелое - корпус, голова или двойное ранение (например, рука+нога и т.д.). Тяжелораненый не способен ходить и громко разговаривать до полного выздоровления. От чрезмерных физических усилий (включая громкие разговоры) умирает мгновенно, к большому прискорбию лекаря. Без оказания помощи умирает через десять минут, простая перевязка не дает ему практически никаких шансов, спасти может только лекарь, который перед лечением **ОБЯЗАТЕЛЬНО** сам или с чьей-либо помощью освобождает раненого от доспехов. После лечения лекарь бросает Шанс согласно вышеописанной процедуре. И далее:

Если раненому не повезло и жить ему не суждено, у него в запасе остается две минуты для того, чтобы высказать окружающим все, что он хочет (свою последнюю волю, проклятье врагу, тайну зарытого клада и т.п.).

Если же судьба благосклонна, то через два часа тяжелораненый выздоравливает, при этом он не может передвигаться самостоятельно первый час (соответственно, если сотоварищи не желают смерти раненого, им настоятельно рекомендуется переносить его исключительно на носилках, щитах, в крайнем случае, на руках) и соблюдает постельный режим под строгим надзором лекаря. Последний по своему усмотрению поит его отварами, меняет повязки и требует соблюдения постельного режима. На втором часу раненый может передвигаться сам, но с большим трудом и недолго, ругаясь и пошатываясь при этом. Постельный режим не обязателен, но желателен для полного выздоровления без тяжелых последствий в виде увечий, помутнения рассудка и прочих

"приятностей". Если помощь была оказана своевременно, и больной вел себя должным образом на протяжении всего процесса лечения, он полностью выздоравливает, и о тяжелом ранении ему будет напоминать только шрам, который он может, буде у него такое желание, с гордостью демонстрировать соратникам по оружию (не забывайте, что шрамы придают мужчинам мужественности и ценятся женщинами).

Блок: Яды



Яды.

А вот здесь вы можете оторваться по полной программе. Играем все-таки не Италию 15-го века, когда яд был у каждого уважающего себя человека и покупался без особых проблем. Яды, а также противоядия, будут изготавливаться в процессе самой игры, рецепты приготовления и ингредиенты будут выданы только самим лекарям и, скорей всего, непосредственно перед началом игры.

Блок: Демография, евгеника



О деторождении.

На данной игре в принципе невозможно, то есть зачать ребенка при соответствующей ситуации вы можете, обрадовать или огорчить потенциального отца тоже времени хватит, но вот родить его, при условии, что играем по реальному времени, вы просто не успеете. Если вам так уж хочется отыграть беременность, роды и прочие удовольствия, то вы можете указать это в заявке. Лекарь умеет определять беременность и избавлять от нее с риском для жизни женщины (шанс благоприятного исхода 50 на 50), но берется за это крайне неохотно. Чрезмерные физические нагрузки, пытки и попытки отравления могут привести к выкидышу (в случае наступления таких событий лекарь по просьбе женщины или сам бросает шанс, который в данном случае равен 10).

Иные развлечения.

"... а любовь там отыгрывалась поеданием сгущенки вдвоем в отельной палатке. И народ до сих пор интересуется, чем же таким занимался Сауруныч, съевший в одиночку целую банку поздно вечером..."

(Из минских игровых баек)

Ну, и не только жить. В связи с чем, если вам с вашей женой, наложницей, рабыней, пленницей и т.п. захочется озаботиться наследником, ну, или просто захочется, то вы это самое и отыгрываете. Причем сами решаете, как именно. Вы можете играть в ладушки, есть на двоих в отдельной палатке сгущенку (этот вариант в последнее время снова стал весьма популярен, не зря говорят, что новое - это хорошо забытое старое), делать друг другу массаж, с воплями трясти стенки палатки и прочая, прочая, прочая.

В том же случае, если вторая половина категорически не согласна с вашим намерением (что тоже порой случается, после того, как вы напали на ее деревню и вырезали всех родственников, девушке, как правило, бывает очень сложно переключиться на романтические отношения), вы начинаете ее самым банальным образом раздевать. До тех самых пор, пока жертва не скажет "хватит", после чего считается изнасилованной. Если

же этого так и не произошло, то вы просто не смогли с ней справиться, и, соответственно, чести девичьей урона нанесено не было. Мастера, правда, надеются на ваше врожденное благородство и на то, что в процессе "уговаривания" жертве не завяжут рот, дабы продлить интересное занятие.

Блок: Страна мертвых



ДЕМОГРАФИЯ.

Преамбула.

Как вам уже известно, на данной игре команда в 15-20 человек представляет собой ни много, ни мало, а целый народ. Посему рано или поздно любая из этих команд столкнется с тем, что гордо именуется "виртуальщиной". Мастера-разработчики честно старались по мере возможного если не избежать сего прискорбного явления, то, по крайней мере, свести его к минимуму. Насколько нам это удалось - судить вам.

Смерть игрового персонажа.

Как ни прискорбно это сознавать, но все мы смертны, особенно на игре. Причиной смерти может быть все, что угодно, начиная от несчастного случая на охоте и заканчивая семейной ссорой. Результат, как ни прискорбно один: долгое путешествие с мир загробный и знакомство с Мастером мертвятника. На тот случай, если вас постигнет столь тяжелая утрата, как гибель вашего персонажа, учтите следующие моменты:

1. В качестве убитого вы должны лежать и достоверно (!) отыгрывать труп как минимум 15 минут.
2. Если команда собирается хоронить ваше брренное тело по всем правилам, то вам придется задержаться еще на некоторое время. Не можете же вы пропустить свои собственные похороны! Да и когда еще вам доведется поприсутствовать на столь знаменательном событии в качестве главного лица! Если персонаж был похоронен по всем правилам (то есть его не просто закопали или сожгли, а провели соответствующие обряды), время отсидки в мертвятнике сокращается на час, при этом неважно, какая именно команда и по какому обряду произвела сию знаменательную процедуру с вашими останками, для Мастера мертвятника важен сам факт.
3. Отлежав свои 15 минут (или пройдя через процедуру похорон и дождавшись того момента, когда безутешные родственники уйдут), вы тихонечко встаете, достаете белый хайратник, завязываете им себе рот (!!! да-да, именно так) и начинаете движение в сторону Страны мертвых. Само собой разумеется, ни с кем не общаясь по пути, даже с другими трупами (успеете еще наговорится, поверьте нам!).
4. Дойдя до Страны мертвых, вы получаете аудиенцию у Мастера. Срок отсидки - 4 часа, если вас похоронили по правилам - 3 часа. Но имейте в виду, что этот срок может сильно варьироваться как в одну, так и в другую сторону, все будет зависеть от обстоятельств вашей жизни, смерти и похорон. Вероятнее всего, для желающих будет предусмотрена возможность отработки с тем, чтобы пораньше покинуть столь грустное место. По истечении назначенного вам времени вы выходите новым персонажем.

"Без женщин жить нельзя на свете"

5. НО!! Если на момент гибели вашего персонажа в вашей команде не было в живых ни одной женщины (неважно, свободной или рабыни), то срок вашего пребывания в Стране мертвых увеличивается до 6 часов. Сами понимаете, демографический кризис, низкая

рождаемость, высокая смертность младенцев и так далее. Так что делайте выводы и берегите своих девушек, ибо они - залог вашей дальнейшей жизни.

Блок: Экономика



ЭКОНОМИКА.

"Экономика - это козырь, который при наличии достаточного количества времени бьет все".

С. Переслегин

Общие положения.

Экономика - это процесс производства и перераспределения, материальных благ и различных услуг. В реальной жизни. На играх это соответственно процесс перераспределения игрового имущества и различных услуг, материальные ценности на игре производятся крайне редко. Игроки обычно приезжают на игру с уже готовым набором последних, обеспечивая себя, таким образом, пищей, одеждой, убежищем (обычно это палатка) и т.д.

Мир, в котором будут происходить действия игры "Становление веры", по экономическому уровню приблизительно соответствует поздней античности или раннему средневековью. Основой экономики такого мира является натуральное хозяйство. При натуральной экономике каждый человек сам обеспечивает себе определенный жизненный уровень (одежду, пищу, крышу над головой). Таким образом, эта часть игровой экономики будет полностью соответствовать реальной жизни, с той лишь разницей, что еда, палатки, одежда, инструменты, туристское снаряжение не являются игровым имуществом, и, следовательно, не являются отчуждаемыми. Впрочем, игроки по своему желанию могут заявить и их как игровое имущество, если они соответствуют технологическому уровню мира.

Игровое имущество.

Игровым имуществом считается любой материальный предмет, который представляет ценность в рамках игры и может быть использован игроком для достижения игровых целей. Такой предмет помечается зеленой тесьмой/обмоткой/ниткой. Каждый игрок сам определяет, что он заявит на игру в качестве игрового имущества, но помните, что чем больше у вас будет игрового имущества, тем богаче и состоятельнее будет ваш персонаж.

Особо ценные вещи рекомендуется зарегистрировать у мастерской команды, чтобы в случае порчи/пропажи получить компенсацию или помощь в поисках. Любое игровое имущество является отчуждаемым, то есть может быть продано, куплено, украдено, отнято, снято с трупа и т.д. Единственным исключением является игровой костюм (тут сугубо по желанию :). Оружие и доспехи, таким образом, считаются игровым имуществом со всеми вытекающими отсюда последствиями.

После игры обязательно верните все попавшее к вам чужое игровое имущество хозяевам или сдайте мастерской команде.

В случае конфликта по поводу изъятия игрового имущества спорный предмет объявляется сломанным и выходит из игры. Такой предмет должен быть отправлен в страну мертвых (поскольку он умер :), откуда его может впоследствии забрать его реальный хозяин, отдав за него некоторое количество игрового стоимостного

эквивалента (то есть игровых денег). Такую же (или чуть меньшую) сумму получит второй участник конфликта, доставив спорный предмет в страну мертвых. Торговля в этом случае неуместна, расценки устанавливает мастер страны мертвых.

Торговля.

Торговля в мире в большинстве своем является меновой (бартерной), хотя присутствуют также зачатки (или остатки) денежной системы, в качестве стоимостного эквивалента используются драгоценные камни, слитки металла, а кое-где даже монеты. У разных команд стоимостный эквивалент разный, у некоторых нет вообще никакого.

Обмен игровым имуществом, цены на него и на игровые услуги мастерами никак не оговариваются - это личное дело самих игроков. Игроки могут открывать любые лавки и трактиры, снаряжать торговые караваны из команды в команду, становиться бродячими торговцами. Лекарь вправе запросить за лечение то, что считает нужным, воин-наемник сам определяет размеры своей оплаты, наниматель же всегда может не согласиться.

Остается только добавить, что игрок, оказавшийся самым состоятельным на момент окончания игры, получит от мастерской команды небольшой памятный подарок.

Производство.

В качестве моделирования производящей части экономики мастерской группой на полигоне будет симитировано несколько рудников и россыпей, где каждый желающий сможет попытаться добыть металл (моделируется небольшими слитками или пластинками), драгоценные камни (моделируются бижутерией) или намыть жемчуга (моделируется искусственным жемчугом). Все добываемые таким образом ресурсы могут быть использованы в качестве стоимостного эквивалента (то есть денег).

Помимо этого игроки на игре могут заняться производством других материальных (или иных) ценностей и включить их в экономику игры. Например, кто-то может наладить производство простых украшений (например, деревянных), легких кожаных или простого оружия прямо на полигоне, а кто-то стать бродячим менестрелем и продавать свое искусство пения. Думайте, фантазируйте, применяйте...

Блок: Вводные



Команды.

Кипчаки.

Менталитет - монголы времен "Золотой орды".

Описание: кочевой народ, разделенный на трибы, кочующие по степям и лесостепям почти независимо друг от друга. Занимаются в основном скотоводством и охотой, а также грабежом. Централизация слабая, за исключением случаев объединенных военных походов или набегов, в этом случае выбирается единый вождь. Часто воюют как между собой, так и с соседними народами. Ценят воинскую доблесть. Уровень развития технологий очень слабый, практически ничего материального (кроме оружия) сами не производят, а отбирают у соседей. Общество четко делится на воинов и "всех остальных", находящихся почти на положении рабов, причем женщины тоже могут быть воинами.

Лидер команды – хан

Военачальники – 1-2

Воины – до 10

Женщины и дети – 2-3**Итого – 10-15 человек****Лигуры.**

Менталитет - кельты.

Описание: народ с хорошей централизацией и кастовой системой. Правление двоевластное - реальной властью обладают вождь и круг филидов (мудрецов). Основные касты: филиды, воины, скальды и рабы. Общество консервативно, превыше всего ценится личное могущество, не обязательно физическое. Как народ не очень агрессивны, но высоко ценят собственную свободу. В качестве денег используют драгоценные камни. Уровень развития технологий примерно соответствует раннему средневековью Европы.

Лидер команды – вождь**Филиды (мудрецы) – 2-3****Воины – 6-8****Женщины, дети и рабы – 7-8****Итого – 16-20 человек****Орден Хранителей.**

Менталитет - церковно-военный орден, иезуиты.

Описание: малочисленный, но очень сплоченный народ, организованный по принципу церковного ордена. Структура общества иерархична, каждый человек занимает в ордене определенное положение. Воинами становятся все по достижению пятнадцати лет. Во главе иерархии стоит верховный жрец Великого Предка. Превыше всего ценятся верность заветам Предка и служба интересам ордена, в первую очередь сохранение и накопление информации. Обладают самым лучшим вооружением (вплоть до полных лат) и знанием о ведении войн. Сами обеспечивают себя практически всем необходимым. Уровень развития технологий примерно соответствует эпохе позднего средневековья или началу возрождения в Европе.

Лидер команды – жрец**Воины (все) – 7-8****Дети – 2-3****Итого – 10-12 человек****Горцы Шалаури.**

Менталитет - кавказский.

Описание: полукочевой народ с крайне патриархальным укладом жизни. Занимаются в основном скотоводством и разбоем. Живут замкнутыми родами. Централизация слабая, за исключением совместных набегов, возглавляемых единым вождем. Проблемы решают в основном методом физического воздействия. Возможны междоусобицы. Распространен обычай кровной мести. Превыше всего ценят материальное благосостояние и удачу. К чужакам относятся враждебно. Уровень развития технологий низкий, кроме оружия практически ничего не производят, а отбирают у других. Женщины находятся в крайне униженном положении, и, в общем, не считаются за людей.

Лидер команды – вождь**Воины – 6-7****Все остальные – 3-5****Итого – 10-13 человек****Россы.**

Менталитет - славянский.

Описание: народ, ведущий оседлый образ жизни, в основном в лесах. Живут родовыми общинами, занимаются в основном земледелием и охотой. Централизация слабая, только в случае очень серьезной внешней агрессии. Основной ценностью является собственный род. Особняком стоят профессиональные воины, сведенные в дружины и живущие отдельно, причем женщины воинами быть не могут. Преобладает натуральное хозяйство. Уровень развития технологий примерно соответствует раннему средневековью Европы. В качестве денег используют металлические слитки.

Лидер команды – князь

Старейшины – 2-3

Родичи 7-12

Итого – 10-16

Таннарийцы.

Менталитет - торговый, венецианский (примерно 12-13 век).

Описание: народ, проживающий очень компактно в собственном полисе. Основной род занятий - торговля материальными ценностями и информацией. Наивысшей ценностью является богатство и благосостояние в любом его виде. Централизация умеренная, формальным главой является бургомистр, являющийся самым богатым и преуспевающим человеком города. Городская стража набирается по принципу воинской повинности для мужской части населения. Очень терпимы к чужакам. Чеканят свою монету. Уровень развития технологии соответствует среднему средневековью Европы.

Лидер команды – бургомистр

Старейшины – 2-3

Стража – 3-5

Женщины и дети – 4-5

Итого – 10-14

Народ Этиго.

Менталитет - самурайский.

Описание: небольшая народность, состоящая из отдельных семей и тщательно охраняющая собственные границы. Основное занятие - земледелие. Высшей ценностью считается воинская доблесть и умение держать под контролем собственные эмоции, а также молчаливое следование пути самосовершенствования. Абсолютная власть принадлежит сёгуну, но только до тех пор, пока он является примером для остальных. Уклад жизни в целом патриархальный. Чужаков игнорируют, пока те не совершают ничего предосудительного. Гипертрофированно развито военное искусство, уровень развития остальных технологий крайне низок. В качестве денег используют жемчуг.

Лидер команды – сегун

Воины – 5-7

Женщины и дети – 3-4

Итого – 9-12 человек

Изгои.

Менталитет - индивидуальный, любой.

Описание: набор беженцев и изгнанников из всех народов, сбившихся в нечто вроде стаи. Любое производство отсутствует. Предельная индивидуализация. Каждый выживает, как может.

Лидер команды – нет

Итого – до 15 человек

2.0.0.3