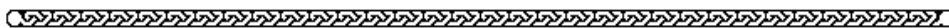


[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Тайна Шести Герцогств

Список блоков:[Общие правила, разное](#)[Боевка](#)[Плен](#)[Обыск](#)[Пытки](#)[Медицина, лекари](#)[Ранения](#)[Магия](#)[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



Год назад осознавшая себя таковой **мастерская команда** вольного города Черноголовки имеет смелость представить всеобщему вниманию ролевою игру по серии книг Робин Хобба "Видящие" ("Ученик убийцы", "Королевский убийца", "Тайна убийцы"). Игра будет проходить на майских праздниках (1-3 мая) сего года на Ивановском полигоне. Ориентировочный оргвзнос 10-20 р. Официальное название игры.

"Тайна Шести Герцогств".**Предыстория.**

- История это то, что уже сделано и осталось позади.

- Нет. История - это то, что мы делаем, пока живем. Мы создаем ее на ходу. Будущее - это другой вид истории.

Идет третий год войны с пиратами красных кораблей. Впрочем, называть их пиратами это все равно, что говорить так о лесном пожаре, или шторме. Они как стихийное бедствие обрушиваются на побережье, и в их действиях, кажется, нет никакого смысла. Они не предъявляют никаких условий и никогда не берут добычи, но разрушают и портят все, что могут найти.

Единственный раз пираты требовали денег в обмен на смерть заложников. Именно так. Посланец, принесший королю эту весть, был из тех, чьи родственники тогда попали в плен. Он ничего не мог объяснить, не мог даже сказать, стоит ли, по его мнению, платить золото. Все, что он мог, это снова и снова повторять, как улыбался капитан корабля, когда говорил это, и как остальные пираты смеялись над его словами.

Пираты не стали дожидаться ответа, заложники вернулись. Лишенные душ. Бессмысленные. Перекованные. Так стали называть этих существ, людей, побывавших на красных кораблях, по названию деревни Кузница, в которой это произошло в первый раз. От этой болезни не было лекарства. Вернувшиеся из плена продолжали начатое пиратами. Бывшие люди королевства стали самым страшным оружием островитян, оружием, поражающим в самое сердце.

История Шести Герцогств естественным образом является историей правящей семьи Видящих. Повествование о ней должно было бы начаться задолго до основания Первого Герцогства и, если бы имена их еще не стерлись из памяти, рассказало бы нам об островитянах, совершавших набеги с моря и пиратствовавших на берегах, где климат был более умеренным и мягким, чем на ледяных скалах Внешних островов. Но мы не знаем имен этих древнейших народов.

Что же до первого настоящего короля, провозгласившего Первое Герцогство и основавшего королевский род, то сохранилось очень немного сведений о нем, кроме имени и нескольких легенд. Тэйкер Завоеватель было его имя, очень простое, и возможно, именно тогда возникла традиция, согласно которой сыновья и дочери его рода получали имена, формировавшие их судьбу и характеры.

Собственно, история королевства началась с того, что предводитель островитян напал на Олений замок, ныне называемый Баккип. Одна из легенд гласит, что набег, который он совершил, был первым и единственным, сделанным с холодных суровых островов, породивших его. Говорят, что, увидев деревянные стены Оленьего замка, он сказал: "Если там есть огонь и еда, я отсюда не уйду". В замке было и то и другое, и он остался. Но семейные предания говорят, что он был плохим моряком, заболел от качки и соленой рыбы, которую обожали остальные островитяне. Его корабль много дней носило по океану, и если бы он не умудрился захватить Баккип, его бы утопила собственная команда.

В древних свитках можно найти упоминания о том, что когда-то королю Вайздому уже приходилось сталкиваться с подобным по силе и жестокости нашествием островных пиратов. Когда он понял, что не в силах защищать королевство от набегов, он решил потратить зиму на поиски Элдерлингов. В легендах их называют не народом, а чем-то вроде богов, а народ считал Вайздому чем-то вроде религиозного фанатика. Несмотря на это, осенью он покинул замок, не имея никакой информации, кроме

слухов о том, что Элдерлинги обитают в Дождливых Дебрях, за самыми высокими горами Горного Королевства. Каким-то образом он нашел их и заручился их поддержкой. Он вернулся в Баккип, и вместе они выгнали захватчиков с побережья Шести Герцогств. Мир и торговля были восстановлены. А Элдерлинги поклялись ему, что вернуться, если еще когда-нибудь понадобятся.

Однако из других источников можно понять, что король так никогда и не вернулся в Баккип. Элдерлинги пришли к его дочери, принцессе Майндфул, и это ей они предложили свою помощь.

Баккип строился как надежная крепость у судоходной реки в устье залива, с превосходными якорными стоянками. Какой-то мелкий вождь, чье имя затерялось в глубинах истории, увидел потенциальную возможность контролировать торговлю на реке и построил первую крепость. По-видимому, он сделал это, чтобы защитить и реку и залив от набегов островитян, которые каждое лето разграбляли берега реки. Чего он не мог предвидеть, так это того, что предательство откроет захватчикам двери его укреплений. Башни и стены стали опорным пунктом островитян, откуда они распространялись вдоль по реке, занимая все новые и новые земли. Перестраивая свой деревянный форт, они, в конце концов, превратили его в сердце Первого Герцогства, и постепенно он стал столицей королевства Шести Герцогств.

Правящая династия Шести Герцогств -- Видящие произошли от этих островитян.

Говорят, что там, где кровь островитян смешивается с кровью побережья, возникает Скилл. Правда это или нет, но в правящей династии из поколения в поколение передавалась склонность к этой магии, со всеми опасностями и слабостями, наследуемыми с этой кровью. Вообще-то, способность к Скиллу встречается и у простых людей, но со времен короля Баунти было решено, что этому искусству в мирные времена должны обучаться только члены королевской семьи, с тем, чтобы сохранить магию в тайне и предотвратить возможность ее использования против короля. И во многом благодаря этой традиции, сейчас, на третий год тяжелой войны с пиратами, во всем королевстве осталось, вряд ли более семи человек, владеющих Скиллом.

Возможно, самым страшным в нашей войне с красными кораблями было охватившее нас ощущение беспомощности. Как будто паралич поразил землю и ее правителей. Тактика пиратов была настолько непредсказуемой, что в течение первого года мы ничего не предпринимали, как будто оцепенели. На второй год набегов мы пытались защититься. Но наши боевые искусства проржавели; слишком долго нам приходилось иметь дело только с одиночными пиратами, случайными или безрассудными. Против организованных пиратов, которые изучили нашу береговую линию, расположение сторожевых башен, приливы и течения, мы были бессильны. Только Скилл принца Верити давал нам какую-то защиту. Сколько кораблей он повернул в сторону, скольких лоцманов он запутал, скольких рулевых смутил - мы этого никогда не узнаем. Но, поскольку люди не знали, что он делал для них, это выглядело так, словно Видящие ничего не предпринимали. Люди видели только те набеги, которые были успешными, и никогда не знали о кораблях, которые выносило на скалы, или о тех, что заплывли слишком далеко на юг во время шторма. Люди потеряли мужество. Внутренние Герцогства не спешили уплатить налоги, которые собирались для защиты береговой линии, а прибрежные Герцогства сгибались под тяжестью налогов, которые ничего не меняли.

Видя все это, наследник престола † принц Верити † решил, что единственным выходом может стать повторение экспедиции короля Вайздума. Он вместе с небольшой группой верных ему людей отправился на поиски легендарных Элдерлингов. Вскоре пришло сообщение, что принц Верити погиб.

Разногласия между Прибрежными и Внутренними Герцогствами уходят своими корнями в далекое прошлое. Четыре Прибрежных Герцогства - Бернс, Бакк, Риппон и Шокс - были единым королевством задолго до образования Шести Герцогств. Когда король Вайдлер убедился, что покорение халцедоновых областей не принесет выгоды, он обратил свой взор внутрь страны. Район Фарроу с его разбросанными кочевыми племенами легко пал под натиском организованных армий. Густонаселенный Тилт завоевать было труднее, он сдался, только когда прежний король этого района обнаружил, что его страна окружена, а торговые пути перерезаны.

И прежнее королевство Тилта, и регион, который впоследствии стал известен как Фарроу, на протяжении жизни целого поколения считались просто покоренной территорией. И их природные богатства расточительно эксплуатировались ради Прибрежных Герцогств. Королева Мунифайсенс, внучка Вайдлера, была достаточно умна для того, чтобы увидеть порожденное этим недовольство внутренних районов. Она проявила огромную терпимость и мудрость, возвышая старейшин племен Фарроу и прежних властителей Тилта до положения придворной знати. Она использовала браки и передачу земельных владений, чтобы выковать союз между прибрежными и внутренними герцогствами. Она первая назвала свое королевство Шестью Герцогствами. Но все ее политические маневры не могли изменить географических и экономических интересов таких разных регионов. Климат, народ и обычаи Внутренних и Прибрежных Герцогств сильно отличались.

Во время царствования Шрюда разногласия между двумя регионами обострились. Его старшие сыновья, Верити и Чивел, были детьми королевы Констанции, аристократки из Шокса, имеющей родственников также среди знати Бернса. Сердце ее принадлежало народу побережья. Вторая королева Шрюда, Дизайер, была из Фарроу, но ее родословная прослеживалась до основателей королевской семьи Тилта и отдаленного родства с Видящими. Поэтому многие утверждали, что в ее сыне Регале больше королевской крови, чем у любого из его сводных братьев, а значит, он имеет больше прав на трон.

После известия о гибели Верити, принц Регал заявил, что в связи с плохим состоянием здоровья короля Шрюда и войной, он обязан немедленно взять в свои руки всю полноту власти, то есть короноваться немедленно. Чем может обернуться для страны правление этого человека, не знает никто.

Падение королевства Шести Герцогств было камешком, породившим оползень. Лишенные душ двинулись оттуда, распространяясь, как поток крови, по лучшей рубашке мира. Тьма пожирает все и никогда не пресытится, пока кормится сама собой. И все из-за того, что пала династия Видящих. Таково будущее, каким оно соткано. Но подожди! Мы здесь, ты и я, чтобы

изменить будущее мира. Чтобы протянуть руку и удержать на месте крошечный камушек, который может увлечь за собой каменную глыбу.

Так говорит шут. Но я не знаю, в силах ли кто-нибудь сделать это или время уже упущено? Выстоит ли королевство в этой войне или будет сметено безжалостной лавиной пиратов и перекованных? Прочтут ли когда-нибудь эту рукопись, или история Шести Герцогств послужит в качестве растопки любопытному островитянину, вздумавшему посмотреть, как горят библиотеки? Что ж? История - это то, что мы делаем, пока живем.

Фитц Чивел Видящий.

Команды и персонажи.

Королевство Шесть Герцогств. (занятость)

Прибрежные герцогства.

1. Герцогство Бакк.

1. Леди Пейшенс
2. Лейси
3. Розмари
4. Фитц
5. Молли
6. Баррич
7. Гвардия
8. Прочие.

2. Герцогство Бернс.

1. Герцог Браунди
2. Леди Целерити (дочь герцога)
3. Леди Вера (дочь герцога)
4. Прочие.

3. Герцогство Риппон.

1. Герцог Келвар.
2. Леди Грэйс.
3. Прочие.

4. Герцогство Шокс.

1. Герцог Шемши.
2. Прочие.

Внутренние Герцогства.

1. Герцогство Фарроу.

1. Король Регал.
2. Уилл.
3. Собственно герцог Фарроу
4. Лорд Брайт.
5. Прочие.

2. Герцогство Тилт.

1. Герцог Рем.
2. Леди Плэсид.
3. Двое сыновей.
4. Прочие.

Горное Королевство.

Город Джампи.

1. Король Эйод.
2. Кетриккен.
3. Шут.
4. Прочие.

Также будут отыгрываться:

Область Чалси.

Бингтаунские торговцы.

Пираты красных кораблей.
Менестрели, купцы, прочие люди свободных профессий.
Всякий сброд.

Одежда.

Моделируется браслетом (фенечкой) или хайратником из ткани, без какового персонаж считается голым. Далее такой браслет называется одеждой и пишется без кавычек.

Ширина полосы, материал и отделка (или ее отсутствие) указывает на социальное положение (везде, кроме Горного Королевства). В каждом герцогстве приняты свои цвета одежды и гвардейской формы. Например, в герцогстве Шокс могут быть приняты все оттенки зеленого, а гвардия одета в серое в синюю клеточку. Высшая знать, более-менее свободна в выборе. Тот же герцог из Шокса может носить зеленое, серое (солдаты это оценили бы по достоинству) или же розовое с желтыми бусинками, как в соседнем герцогстве, на то его герцогская воля. Однако если некая знатная дама из Баккипа почему-либо решает погостить инкогнито в этом самом Шоксе, и заявляется туда с широкой полоской ткани цвета беж на руке, то даже самый бездарный согладатай обязательно догадается, что здесь что-то нечисто. Одежду нужного цвета можно купить на базаре, в том числе и у себя дома (у техмастера может найтись соответствующая ткань), или выпросить у кастелянши по месту назначения.

Из возможного разговора с техмастером:

† Девочка, зачем это тебе так много красной шерсти, уж не влюбилась ли ты в какого-нибудь белобрысого парня из этих горцев и шьешь платье, чтобы ему понравиться?
† Да нет, шерсть мне нужна на ширму для кукольного театра, мы готовимся к зимнему празднику солнцестояния.
† Гм, а могу ли я прийти посмотреть представление?
† Конечно...
† Это такая редкость по нынешним временам, можно, я позову еще жену, дочку, моего соседа, его племянницу и ее подружек?
† ...

Починка и стирка одежды.

Починка и стирка одежды суть одно и то же. Моделируется какой-нибудь примитивной вышивкой (крестик или, скажем, цветочек) на видном месте оной. Одежду нужно чинить каждый цикл. Или шить-покупать новую. (По маркировке одежды можно будет определить, в каком цикле она была впервые надета.) Разгуливающий в обносках вполне может оказаться разносчиком какого-нибудь поветрия. Чинить одежду умеют все, но в замках этим обычно заведует кастелянша (кроме Горного Королевства). Однако починкой одежды не зазорно заняться даже королеве (это нехарактерно только для внутренних герцогств).

Сшить новую одежду, как и соткать полотно, может любая женщина, опять-таки от последней служанки до королевы. (Ткачество моделируется либо плетением фенечек, либо другой бурной имитацией трудовой деятельности. За полчаса реального времени можно соткать материал для одежды на одного человека.) Нитки стоят гораздо дешевле готовой ткани. Поношенную одежду, как и новую, можно продать старьевщику, купцу или мастеру.

Одежда и климат.

Одежда бывает льняная (х-б), шелковая (моделируется капроном), шерстяная (моделируется вышивкой шерстяной ниткой на любой ткани), меховая (маленькие кусочки меха на любой ткани). Для дальних путешествий в зимнее время (а в Горном королевстве всегда) необходима, как минимум, шерсть, а то и мех. Пренебрежительное отношение к собственному здоровью чревато боком. Поход за водой не считается дальним путешествием.

Организационные вопросы.

Команда должна привезти с собой некоторый запас ткани своего цвета (1-2 м). Одежду на начало игры лучше сделать заранее, если, конечно у вас нет желания первые полцикла тратить на ее изготовление. Даже если вы не собираетесь делать новую одежду в течение игры, все равно нужен запас ткани на внешний рынок, минимум 0.5 м. Не менее чем за 2 недели до игры нужно сообщить мастерам, каким будет любимый цвет в вашем герцогстве или королевстве. Имейте в виду, что вам понадобится н-ное количество иголок, ниток и маленький клубочек шерсти. Если хотите заняться ткачеством, озаботьтесь мулине или чем-то вроде.

Анкета - заявка.

1. ФИО
2. Имя на игровой тусовке (если хотите, то несколько)
3. Возраст (если больше 18, можно и не указывать)
4. Домашний адрес, e-mail, телефон
5. В какой команде хотите играть (или на какую роль претендуете)
6. Предполагаемая игровая профессия (варианты: аристократ; воин; лекарь; кузнец; банкир; мастер Скилла; менестрель; ужас, летящий на крыльях ночи; что-то еще).

Пожалуйста, оцените себя по следующим параметрам (10 баллов) как

- 1) Воина.
- 2) Политика.
- 3) Экономиста.

- 4) Мастера политических интриг.
- 5) Мастера разгадывать загадки.

Необходимые отмазки.

При оформлении этой страницы было использовано несколько фрагментов текста книг Робин Хобб. Мы надеемся, что этим мы не нанесли никакого ущерба издательству "Азбука" г. с.-Петербург, а даже наоборот.

Заявки, комментарии, предложения направляйте в Мастерятник.

Блок: Боевка



Боевые правила.

В среднем, человек обладает 2-мя живыми хитами.

Боевая зона полная - без головы, шеи, паха и кистей. Удар любым немаркированным оружием снимает 1 хит. Если на оружии красная полоса, то оружие 2-х хитовое. Если синяя - оружие пробивающее. Первым ударом такое оружие разрушает доспех (снимая все оставшиеся доспешные хиты) и снимает 1 живой хит, далее обычно. (Пример: человек с двумя живыми хитами в любом доспехе "требуется" 2-х ударов пробивающим оружием.) Доспех после взаимодействия с таким оружием считается непригодным к дальнейшему использованию. Ремонт стоит четверть трудозатрат и затрат материалов, необходимых для изготовления нового аналогичного доспеха.

При попадании в непоражаемую зону возможны два варианта развития событий (вариант определяет пострадавший):

1. Нанесший удар уходит в страну мертвых. Пострадавший считается тяжелораненым.
2. Бой продолжается (возможно, после паузы).

Доспехи. Дают обладателю дополнительные хиты. Должны быть безопасны для владельца и окружающих и, естественно, функциональны. Хиты снимаются вне зависимости от места попадания (даже если попали по незащищенной части тела, снимаются доспешные хиты; это обеспечивает простоту подсчета хитов). Исключение составляют наручи - пришедший по наручу удар хитов не снимает (даже если удар нанесен пробивающим оружием). Категорически запрещается носить доспехи (кроме наручей) в водных походах (а таковые будут). Наоборот, рекомендуется носить спасательный жилет, в связи, с чем любой спасжилет будет иметь статус легкого доспеха.

Тяжелый доспех. Дает 3 дополнительных хита. Доспех должен включать шлем, наручи, поножи и закрывать практически все тело. Кожа и кольчуги без пластин за тяжелый доспех не считаются.

Средний доспех. Дает 2 дополнительных хита. Кольчуги, хорошо сделанные кожаные доспехи, пластинчатые доспехи. Обязательны наручи.

Легкий доспех. Дает 1 дополнительный хит. Доспехи, которые не тянут на средний, но, тем не менее, защищающие корпус. Легким доспехом также будет считаться любой спасжилет.

Оружие. Должно иметь эстетичный внешний вид и быть безопасным. Заусенцы и щепки на древке или лезвии не допускаются. Все рубящие кромки и колющие концы должны быть скруглены, радиус скругления ~ 1см. Любое оружие может быть испытано на хозяине, также возможна проверка мастерства владения им. Не допущенное оружие изымается мастерами и хранится в специально отведенном для этого месте. Выдается только после игры.

Меч. Длина клинка не более руки владельца, ширина у гарды не менее 4 см, у колющего конца не менее 2-3 см (в зависимости от толщины клинка). Наличие гарды (крестовины) обязательно. Вес от 400 до 1200 г. **Шпаги, рапиры** допущены не будут как не соответствующие игровой реальности.

Топор. Длина рукояти не более длины руки владельца (без ладони). Лезвие должно быть тщательно смягчено, плотно держаться на рукояти, однако топоры с лезвием из гибких материалов (линолеума) допущены не будут, не смотря на их безопасность. Вес до 700г. При наличии соответствующего лезвия или шипа (смягченного) допустим колющий удар (отмечается в сертификате).

Булава. Длина рукоятки в локоть владельца (с ладонью), диаметр шара не более ладони. Шар должен быть мягким и "пушистым". Через обертку не должно прощупываться жесткое основание. Вес до 700 г.

Кистень. Длина рукояти в локоть владельца. Длина цепи не более рукояти. Шар опять-таки должен быть мягким и "пушистым". Через обертку не должно прощупываться жесткое основание. Саморанение засчитывается.

Кинжал. Лезвие не менее длины ладони, но не более локтя. Наличие гарды на длинных клинках желательно. Ширина у гарды не менее 4 см, у колющего конца не менее 2.5-3 см (в зависимости от толщины клинка).

Копье охотничье. Высота не более чем до подмышки владельца. Колющий конец должен быть тщательно смягчен. При наличии соответствующего (обязательно наличие режущих кромок) лезвия допускается рубящий удар (отмечается в сертификате). Допускается метание.

Копье боевое. Высота не более роста владельца с поднятой рукой. Колющий конец должен быть тщательно смягчен. Двуручное (!) - хват только двумя руками. Засчитываются только колющие удары наконечником.

Метательный нож. Вырезается из пористой резины (или другого мягкого материала). Как вариант возможен носок, набитый тряпками. Однако помните, что химическое оружие запрещено Женевской Конвенцией. Обязательно испытываются на владельце.

Лук. Длина хорды не менее 90 см. Натяжение тетивы не более 10 кг. Стрелы должны быть тщательно смягчены, обладать оперением и соответствующей аэродинамикой. Обязательно испытываются на владельце.

Щит. Максимальные параметры: высота до пояса хозяина, ширина равна ширине плеч плюс две ладони. Края должны быть тщательно ошкурены и скруглены. На плоскости не должно быть никаких шипов. Допустим умбон. Удары кромкой щита запрещены. Висящий за спиной щит защищает спину. Один человек может использовать только один щит.

Может быть также пропущено любое нестандартное оружие, не запрещенное правилами (по согласованию с мастером по боевке), если оно является безопасным и выглядит эстетично.

Оружие, соответствующее приведенным выше характеристикам, будет допущено наверняка, допуск остального не гарантирован. На любое принятое оружие наклеивается сертификат. Оружием без сертификата нельзя наносить удары противнику, но при этом помните, что защищаться можно любым неигровым предметом.

Удары двуручным оружием засчитываются только при нанесении удара двумя руками. Удары должны фиксироваться.

Разрешены захваты оружия за небоевую часть. При захвате оружия за лезвие хозяин имеет право считать вслух слетающие с противника хиты (внятно и раздельно, по одному), минимум один хит. Разрешены также захваты противника (но не заломы).

Остальные рукопашные приемы и удары ЗАПРЕЩЕНЫ однозначно.

Саморанение засчитывается - человек, в результате парирования получивший удар своим же мечом, снимает один хит (с себя).

Человек, получивший кромкой собственного щита - сам себе злобный баклан. Последствия неправильно отраженных ударов - за счет пострадавшего. При этом если удар пришелся в поражаемую зону - хит снимается.

Свои хиты каждый считает сам.

Оглушение. Производится небоевой частью оружия по плечу или по спине рубящим ударом (ни в коем случае не по голове). Хитов при этом не снимается. Оглушать можно копьем, мечом и топором. Оглушенный должен внятно и раздельно считать вслух до 50 и за это время не имеет права производить никаких игровых действий. По требованию оглушившего счет производится шепотом. За время оглушения пострадавшего можно беспрепятственно связать.

Кулуарка. Убийство перерезанием горла в небоевой обстановке. Производится ножом или мечом (только со спины). Имитируется наложением одной руки на плечо и оружия в другой руке на противоположное. Человек, над которым произведено подобное действие, лечению не подлежит - только транспортировке в местное отделение морга.

Блок: Плен



Связывание. Имитируется обвязыванием руки/ноги цветным шнурком. Что обмотано - то и связано. Привязанный кусочек ткани моделирует кляп. Перерезается игровым ножом или мечом по игре. Кандалы моделируются черным шнурком, которые одеваются/снимаются только кузнецом.

Плен. Пленных надо поить чаем и кормить. Помните, что вы и сами можете стать пленным. В городе пленный считается виртуально сидящим в яме или тюрьме (если есть) и без посторонней помощи выбраться не может.

Блок: Обыск



Обыск. Происходит по договоренности, задаванием вопросов типа "А что это у него в кармансах?"

Блок: пытки



Пытки. Пытующий выполняет физическое упражнение. Затем пытуемый должен повторить оное упражнение дважды. Если пытуемому это не удастся, то он правдиво отвечает на заданный вопрос. После пятой пытки подряд пытуемый может умереть в любой момент по собственному желанию. Перерыв между циклами пыток - 10 минут. Цикл пыток снимает один хит. При пытках учитывайте, пожалуйста, пожизненные медицинские противопоказания. Кроме того, упражнения не должны требовать специальных физических навыков, типа обратного сальто прогнувшись.

Блок: Медицина, лекари



Лекарство.

Ранения тяжелые. Человек в нуле хитов. Самостоятельно передвигаться не может, разговаривает только первые 2 минуты (можно успеть оставить завещание), без мед. помощи умирает через 15 минут. Переноска тяжелораненого без носилок

сокращает время его жизни без мед. помощи до 5 минут.

Лечение: Неквалифицированная мед. помощь состоит в наложении повязки ближайшим соратником либо недобитым соперником и продлевает это самое время до получаса (здесь и далее: перевязка поверх доспеха свою функцию не выполняет). Каждый лекарь врачует в меру своего умения. Время и степень выздоровления зависит от квалификации лечащего, а также от состояния здоровья пострадавшего.

Ранения легкие. У человека меньше хитов, чем обычно, но больше нуля. Раненый не может драться (после боя, в котором был ранен), не может нести груз. Без мед. помощи через 15 минут переходит в состояние тяжелораненого. После перевязки, сделанной лекарем, выздоравливает не больше, чем через полчаса. Если повязку накладывал ближайший соратник или недобитый соперник, или сам раненый, то через 30 минут возможна лихорадка и переход в состояние тяжелораненого.

Чума. Крайне заразна, не лечится. (Может быть наслана мастерами за грязь в лагере, злостное захоронение трупов и т. п.). Еще ее может напустить Рябой Человек.

Оспа. Заразна. Человек, уже переболевший оспой, заразится ею, во второй раз, не может.

Лихорадка. Возникает как осложнение в случае попытки неквалифицированного лечения тяжелых ранений.

Чажотка. Можно заболеть в городе (замке) от неумеренной работы. Продолжая трудиться, больной умирает через 20 минут, живя в замке и не работая † через 4 часа. Слабо заразна.

Заикание. Немо́та. Начинается из-за употребления неигровой речи. Немо́та - как последняя степень заикания.

Цинга. Может возникнуть по недосдаче чипов еды. † **Примечание:** болевающий цингой 2 цикла подряд имеет все шансы умереть от истощения.

Чесотка. Возникает, если человек ходит в грязной игровой одежде. Заразна: передается при рукопожатии etc.

На игре будут использоваться игровые яды. ;-)

Блок: Ранения



Ранения и смерть.

В случае потери одного живого хита, человек становится легкораненым. При отсутствии должного ухода каждые 15 минут количество хитов у него уменьшаются еще на 1. По достижении 0 хитов человек считается тяжелораненым. Тяжелораненый, кроме заранее оговоренных отдельных случаев, имеет право и возможность только жалобно стонать. Еще через 15 минут тяжелораненый переходит в состояние "мертвый" (-1 хит). Покойный должен минут 10 пополачиваться (желательно малоподвижно) около места смерти, а затем идти в страну мертвых.

Блок: Магия



Магия.

Игровая магия включает в себя две разновидности: СКИЛЛ и УИТ.

В некотором роде это даже не совсем магия, а скорее, особые способности проявляющиеся у некоторых обитателей Шести Герцогств.

СКИЛЛ - это традиционная магия рода Видящих - королевского рода Шести Герцогств. Сильнее всего она в людях королевской крови, но склонность к ней нередко можно обнаружить в боковых ветвях династии или в людях со смешанной кровью. Чистокровные островитяне не имеют предрасположенности к Скиллу, так же как и люди, вышедшие только из коренного населения Шести Герцогств.

В примитивном понимании Скилл представляет собой построение мысленного моста от человека к человеку. Владеющий Скиллом может читать мысли любого человека или что-либо внушать ему. Например, во время битвы командир может передать простейшую информацию и команду специально обученным, подчиненным ему офицерам. Такая мысленная связь не ограничивается расстоянием. Человек, обладающий мощным Скиллом, может влиять даже на необученное сознание или сознание своих врагов, внушая им страх, смущение или сомнение, что было очень полезно во время сражений. Именно так использовали свой дар правители Шести Герцогств и, по-видимому, именно из-за владения Скиллом они были призваны править когда-то.

У Скилла есть и обратная сторона. Он требует огромного количества энергии и внушает практикующим его привязанность, которую часто неправильно называют удовольствием. Скорее это что-то вроде эйфории, которая возрастает в зависимости от силы и продолжительности работы Скиллом. Она может заманить мага в ловушку привыкания к Скиллу, который постепенно высасывает из него всю умственную и физическую силу и превращает взрослого человека в большого неразумного ребенка.

Согласно древним хроникам, владеющие Скиллом организовывались в группы избранных по шесть человек. Эти группы обычно не включали никого чисто королевской крови и были ограничены племянниками и кузенами прямой правящей линии или теми, кто выказывал способности и был признан достойным. Такие группы занимались сбором информации или дезориентацией или деморализацией врага. Собравшись вместе эти группы могли сливать свою силу и присоединять или питать ею того, кому они

служили. Обычно этими сюзеренами были правящие король или королева. Обладателя Скилла можно убить, если взять у него слишком много силы.

В течение мирных лет правления короля Баунти обучение Скиллу для создания групп было заброшено. Существовавшие группы распадались. И на некоторое время Скилл стал рассматриваться как архаичное искусство. К моменту появления пиратов красных кораблей только король Шрюд и его сын Верити были действующими обладателями Скилла. Галену, мастеру Скилла у Шрюда, было поручено собрать новые группы для защиты королевства. В отличие от традиционных групп, которые сами выбирали собственных членов и лидера, Гален организовал свою группу из отобранных только им учеников и в течении всей жизни сохранял полный контроль над ее членами и внушил им безоговорочную преданность принцу Регалу, третьему сыну короля. После смерти Галена и подлого убийства Регалом с помощью этой группы короля Шрюда, в ней осталось только три человека Уилл, Барл и Каррод.

УИТ, в противоположность Скиллу, это форма связи сознания человека с каким-либо определенным животным. Для применяющего Уитт мысли и чувства этого животного делаются открытыми. Владеющий Уитом ощущает жизнь во всех ее проявлениях, включая даже некоторые из деревьев - самые могучие и древние. Но при этом он не может вовлечь в беседу случайное животное. Он может ощущать близкое присутствие зверя и, возможно, сказать, устал ли он, агрессивен или любопытен. Но это не дает человеку власти над животными. Владеющий Уитом может, однако перенять натуру своего животного и вместе с ней некий элемент человечности, который несет в себе каждое из них. Преданность же животных, владеющих Уитом - это не то же самое, что верность своему хозяину обычного животного. Скорее это отражение преданности, которую владеющий Уитом дает своему товарищу по связи. Любовь за любовь.

На территории Шести Герцогств Уит традиционно считается пороком и извращением. Заподозренных в Уите еще не так давно вешали над водой, а тела их сжигали.

Блок: Экономика



Экономика.

Что есть на игре.

	Затраты на производство	Амортизация	Вес	Мировая цена (в серебряных)
Хлеб			1	1
Мясо ¹			1	1 (1.1 за солонину)
Дерево			0.5	0.5
Корабельный лес ²			0.5	5+
Железо			0.1	0.1
Камень			0.1	0.1
Соль			0.1	0.1
Вино			1	1.6
Льняная ткань			0.05	0.1
Шерстяная ткань и мех			0.05	0.2
Шелковая ткань			0.05	0.5
Овца			2	1.1
Лошадь			5	3.5
Плуг ³	10 железа	1	1	1
Кирка ³	10 железа		1	1
Топор лесоруба ³	8 железа		0.8	0.8
Лодка ³	2 дерева	1 дерева	1	1
Рыболовный корабль ⁴	60 дерева	20 дерева		42
Торговый корабль ⁴	80 дерева	20 дерева		56 (грузоподъемность 100)
Военный корабль ⁴	40 дерева + 20 корабельного леса	20 дерева		168
Овчарка			1	20+

Шахта	100 дерева	20 дерева		70
Деревня (1 двор) ⁵	4 дерева			2
Замок	6000 Камня	600 Камня ⁶		1200 (строят 150 человек за 1 цикл)
Меч ⁷	20 железа		0.05	4
Меч 2НР ⁷	100 железа		0.05	20+
Пробивающий меч ⁷	100 железа		0.05	20+
Пробивающий меч 2НР ⁷	200 железа		0.05	40+
Легкий доспех +1 НР ⁷	20 железа		0.1	4
Средний доспех +2 НР ⁷	40 железа		0.2	8
Тяжелый доспех +3 НР ⁷	100 железа		0.5	20
Тяжелый доспех +4 НР ⁷	500 железа		0.5	100+

¹ Сюда же относятся и рыба.

² Корабельный лес получается только из некоторых видов деревьев Горного Королевства.

³ Процесс изготовления обычных вещей упрощен и состоит в сдаче соответствующих ресурсов мастеру-посреднику (только в городе!).

⁴ Строятся плотниками. Без настоящего плавсредства не бывает (кроме рыболовного).

⁵ Деревня может строиться будущими жителями за цикл там, где есть лес. При этом жители весь цикл больше ничего не делают (и их надо кормить). Топоры им не нужны. Если же завезти дерево, то крестьяне соберут урожай в этот же цикл.

⁶ В случае штурма.

⁷ Изготавливаются оружейниками.

Кроме мечей, на игре, естественно, будет и другое оружие. Его стоимость и затраты на производство пропорциональны мечевым со следующими коэффициентами:

Оружие. Коэффициент.

Секира, топор двуручный – 2

Арбалет – 2

Топор одноручный – 1

Булава – 1

Кистень – 1

Боевое копьё – 1

Кинжал – 0.5

Охотничье копьё – 0.5

Лук – 0.5

Щит – 0.5

Метательный нож – 0.25

Дротик – 0.25

Внешняя Торговля.

Торговые связи с дальними странами моделируются виртуальными купцами, приплывающими в каждое из внешних герцогств и поднимающихся вверх по рекам. (Горное Королевство может торговать с внешним миром только при открытой границе с Шестью Герцогствами). Всеми внешнеторговыми операциями заведует мастер-посредник. Торговля осуществляется по мировым ценам с учетом налогов и трудностей плавания.

Ограничения: в виртуальных странах нельзя купить корабельного леса, овчарок, оружия 2 НР, пробивающего оружия, тяжелых доспехов, военных кораблей. Естественно, что такие объекты, как шахты, замки и т.д. также не могут быть куплены за морем.

Купцы покупают по цене - Мировая Цена / (1 + Налог)

Купцы продают по цене - Мировая Цена * 1.2 / (1 – Налог)

(Налог может вводиться местным герцогом по желанию). При наличии собственного плавсредства игроки также могут торговать с внешним миром. Для этого они должны просто приплыть в установленное место (и обратно). Торговый корабль берет в один рейс товаров на 100 единиц веса. Торговая наценка - 20% (т. е. в дальних странах мясо можно продать по 1.2, солонину по 1.32 и т. д.)

Чипобол.

Чипобол = 1 хлеб + 1 мясо.

Излишества.

Для тех, у кого есть возможность сорить деньгами, предоставляется возможность сорить ими с пользой для себя. Живущий в чистоте и тепле человек, к тому же разборчивый в еде, более здоров. Если же человек живет в роскоши † то и более крепок. Сдавший вместо чипобола соответствующую кучу ресурсов весь следующий цикл пользуется преимуществами роскошной жизни. При этом эффект не накапливается (т.е. не будет здоровье +2, если два цикла сдавать по 2 хлеба + 2 мяса + 1 вино + 1 дерево.)

В походных условиях (если человек весь цикл провел вне городов) затраты на излишества не дают никакого результата.

Желаемый эффект. Чипобол.

+1 здоровье - 2 хлеба + 2 мяса + 1 вино + 1 дерево

+1 здоровье, +1 НР - 4 хлеба + 4 мяса + 2 вина + 2 дерева

+1 здоровье, +2 НР - 6 хлеба + 6 мяса + 3 вина + 2 дерева

(От здоровья зависит время исцеления от ран, вероятность заболевания заразными болезнями, и т. п. Короче, лучше быть здоровым и богатым, чем бедным и больным.)

Сорить деньгами можно не только с пользой для себя, но и для других.

Затраченные ресурсы (сверх чипобола)	Эффект
+ 1/5 чипобола	50% перековывания
+ 1/3 чипобола	20% перековывания
+ † ?чипобола	+1 здоровье населения и 5% перековывания
+ † ?чипобола и есть дополнительное жилье ¹	Население + 20%

¹ Эффект коммутативен с предыдущими тремя (т.е. при дополнительном чипоболе и наличии жилья будет население + 20%, +1 здоровье населения и 5% перековывания).

Если Вам не везет...

Сдано. Эффект.

2 хлеба или 2 мяса - **-1 Здоровье**

1 хлеб или 1 мясо - **-2 Здоровье, -1 НР**

Ничего – **Смерть**

Эффект длится до досады чипобола (т.е. возможно в начале следующего цикла досада чипобол и жить, как человек; при этом досада не засчитывается как часть следующего чипобола). Естественно, смерть, таким образом, не лечится.

Крестьянские деревни (к1, к2, к3)

	Урожай	Доход в серебряных
1 крестьянин (к1)	(28+d6)/10 (3.15)	0.15
с лошадей и плугом (к2)	(43+d6)/10 (4.65)	1.45
с 2-я лошадьми и плугом (к3)	(48+d6)/10 (5.15)	2.15

Чипобол 2 хлеба.

Посев 1 зерно (хлеб).

Трехполье: 1-й и 2-й циклы 2/3 от урожая, далее урожай + 0.5.

Целина: 1-й цикл необходимы 2 лошади, урожай + 1; 2-й цикл урожай + 0.5; далее обычно.

Рыболовецкие деревни (р1, р2, р3)

	Улов	Доход в серебряных
1 рыбак (р1)	(22+d6)/10 (2.55)	0.55
с лодкой (р2)	(32+d6)/10 (3.55)	1.45
10 рыбаков на корабле (р3)	85+d6 (88.5)	4.45

Чипобол 2 мяса.
 Амортизация лодки † 2 дерева, корабля † 20 дерева.
 Для хранения и продажи мяса (рыбы) требуется 1 соль на 1 мясо.

Стада овец и лошадей.

	Могут пасти	Доход в серебряных
1 пастух (о1)	200 овец	20.5
с овчаркой (о2)	400 овец	48
1 пастух (л1)	50 лошадей	19
с овчаркой (л2)	100 лошадей	46

Чипобол 2 мяса. Овчарка ест 1 мясо.
 Прирост овец: $(19+d6)*0.5\%$.
 Прирост лошадей: $(10+d3)*1\%$.
 Прирост при наличии овчарки, отгоняющей волков: овец $(22+d6)*0.5\%$, лошадей $(12+d3)*1\%$.
 На одном лугу не может пастись больше 100 лошадей или 400 овец.
 Пастухи ведут кочевой образ жизни, и деревни им не нужны.
 Для хранения и продажи мяса (рыбы) требуется 1 соль на 1 мясо.
 Лошадь можно резать. При этом получается 2 мяса.

Виноградные деревни (в)

Крестьяне-виноделы производят по $(28+d6)/10$ вина (доход 4.3 серебряных, посева нет, улучшать производительность нельзя).
 Чипобол 1 хлеб + 1 мясо.
 При постройке новой деревни-в первые 2 цикла продуктивность 0.
 Деревня-в в любом герцогстве, кроме Тилта, имеет производительность в 3 раза меньше (т. е. $(28+d6)/30$ на крестьянина). В Фарроу в 2 раза меньше.

Шахты (ш1, ш2)

	Добыча	Доход в серебряных
1 шахтер с киркой (ш1)	$(2+d3)*8$ железа (32)	0.2
+лошадь на каждого (ш2)	$(3+d3)*9$ железа (45)	1.5

Чипобол 1 хлеб + 1 мясо.
 На шахте могут работать до 10 шахтеров.
 Наряду с железом может добываться камень (в любой пропорции).
 Постройка новой шахты: 10 человек строят за 1 цикл, используя 100 дерева.

Соляные копи

Добыча $(3+d3)*10$ на человека. (Доход 3 серебряных; улучшать производительность нельзя).
 Чипобол 1 хлеб + 1 мясо.
 Солончаки есть только в Шоксе и уже все заняты.

Лесорубы

Рубят по $(41+d6)/10$ дерева. (Доход 2.3 серебряных; улучшать производительность нельзя). Нужны топоры
 Чипобол 1 хлеб + 1 мясо.

Оружейники

Чипобол 1 хлеб + 1 мясо.
 Могут обработать до 40 железа.
 Цена за обычное изделие = (потраченное железо)/5 серебряных. (Доход 2 серебряных.)
 Обучение оружейника стоит 10 серебряных (занимает 1 цикл).

Плотники

Чипобол 1 хлеб + 1 мясо.
 Могут обработать до 20 дерева.
 Цена за корабль = (потраченное дерево)*0.7 серебряных. (Доход 2 серебряных.) Обработка корабельного леса в 10 раз дороже.
 Обучение плотника стоит 10 серебряных (занимает 1 цикл).

Экономическая ситуация на начало игры.

				Шесть герцогств									Горное
	Произв-во	Среднее	Доход	Всего	Внешние	Риппон	Бернс	Шокс	Бакк	Внутр.	Фарроу	Тилт	Кор-во
Территория				400	250	38	82	80	50	150	82	68	100
Равнины				120	50	9	16	16	9	70	25	45	5
Луга, холмы				50	15	2	6	4	3	35	25	10	15
Корабельный лес				0	0					0			15
Лес				155	145	25	50	40	30	10	5	5	20
Горы				50	30	2	10	10	8	20	12	8	45
Пустыни				25	10	0	0	10	0	15	15	0	0
Деревни-к1	(28+d6)/10	3,15	0,15	740	240	30	100	70	40	500	150	350	0
Деревни-к2	(43+d6)/10	4,65	1,55	250	90	20	20	20	30	160	80	80	40
Деревни-к3	(48+d6)/10	5,15	2,05	0	0					0			10
Деревни-р1	(22+d6)/10	2,55	0,55	320	320	70	90	80	80	0			0
Деревни-р2	(31+d6)/10	3,45	0,95	300	300	50	80	70	100	0			0
Деревни-р3	(51+d6)/10	5,45	2,45	0						0			
Стада-о1	(19+d6)	22,50	20,50	10	2		1		1	8	7	1	
Стада-о2	(22+d6)*2	51,00	48,00	0						0			4
Стада-л1	(10+d3)/2	6,00	19,00	4	4	1	1	1	1	0			
Стада-л2	(12+d3)	14,00	46,00	0						0			2
Деревни-в	(28+d6)/10	3,15	3,04	30	0					30		30	0
Шахты-1	(2+d3)*8	32,00	0,20	70	70	10	30		30	0			20
Шахты-2	(3+d3)*9	45,00	1,50	10	10				10	0			20
Соляные копи	(3+d3)*10	50,00	3,00					10					
Лесорубы	(45+d6)/10	4,85	0,43	240	220	60	40	50	70	20	10	10	30
Оружейники	40	40,00	2,00	30	30		10		20	0			30
Плотники	20	20,00	2,00	20	20				20	0			2
Торговые корабли		100,00	30,00	4	4	1	1	1	1				
Военные корабли			-10,00	5	5		2		3				
Население				2043	1325	242	375	302	406	718	247	471	158
Хлеб				2503,5	844,5	137,5	288,0	223,5	195,5	1659,0	614,5	1044,5	187,5
Мясо и рыба				2076,0	1896,0	351,0	528,0	445,5	571,5	180,0	157,5	22,5	204,0
Свободное насел.				423	373	72	84	62	155	50	10	40	104
Свободный хлеб				523,5	184,5	37,5	48,0	43,5	55,5	339,0	154,5	184,5	87,5
Свободное мясо				816,0	652,0	111,0	186,0	145,5	209,5	164,0	143,5	20,5	192,0
Корабельный													

лес				0,0	0,0					0,0			20,0
Требуется дерева				1040,0	1040,0	90,0	200,0	90,0	660,0	0,0	0,0	0,0	80,0
Дерево				1164,0	1067,0	291,0	194,0	242,5	339,5	97,0	48,5	48,5	145,5
Требуется железа				1450,0	1290,0	20,0	420,0	20,0	830,0	160,0	80,0	80,0	1250,0
Железо				2690,0	2690,0	320,0	960,0	0,0	1410,0	0,0	0,0	0,0	1540,0
Чистый доход				679,5	244,0	135	117	139,25	-147,25	435,5	294,25	141,25	133,25

Хлеб † без учета посева
Свободное население † не занятое производством хлеба и мяса
Свободные хлеб и мясо † без учета потребления их производителями
Корабельный лес в Горном Королевстве не рубится, а подбирается (распиливаются упавшие деревья).
Чистый доход вычисляется в среднем по хлебу, мясу, дереву и железу (не включаются вино, соль, оружие, доход от продажи кораблей).

Риппон
Столица † Ладная Бухта, замок Бейгард.
Основная статья дохода † продажа дерева.
Не хватает хлеба.

Бернс
Столица † Риппклип, есть замок.
Гильдия оружейников † одна из двух гильдий Шести Герцогств.
Не хватает хлеба.
Продает мясо и железо.

Шокс
В столице есть замок.
Не хватает хлеба. Зато много мяса и дерева.
Монополист по соли.

Бакк
Столица † Баккип, есть замок.
Содержит кораблестроителей гильдию оружейников.
Не хватает хлеба и дерева (особенно если строить корабли).

Фарроу
Столица † Тредфорд.
Страна фермеров и пастухов. Продает хлеб и мясо.

Тилт
Столица †.
Продает даже больше хлеба, чем Фарроу.
Винная монополия.

Горное Королевство
Столица † Джампи.
Гильдия оружейников.

При наличии блокады со стороны Фарроу имеет большие проблемы с завозом хлеба. Единственное место, где можно добыть корабельный лес. Единственное место, где используют овчарок. Однако и лес, и собак продавать очень не любят. (Количество обученных овчарок практически не увеличивается † прирост 1 в цикл). Оружейники Горного Королевства знают секреты изготовления пробивающего оружия на 2 НР (снимающего 2 НР и игнорирующего доспех) и тяжелого доспеха, добавляющего 4 НР (а не 3, как обычно).