

Заметки

Разные заметки об игровом мире и наполнении

- Знания и образованность
- Заметка о языках
- Заметка об оружии
- Причины смертей или что пишут в некрологах
- Мировоззрение
- Организация военных формирований
- Видимость горизонта

Знания и образованность

science.png

Данная статья относится к правилам игроков. Обратите особое внимание на все изложенное.

Знания и образованность

Образованность Ваших персонажей в игре это уровень 2-3 классов начальной школы. Самые выдающие умы закончившие лучшие учебные заведения могут достигать образованности 5 класса средней школы.

Есть разные профессиональные знания типа алхимии, естествознания и т.д. и т.п. Это примерно уровень знаний сопоставимый с тем, как это было в 14-15-16 веках в нашем мире. Но эти знания передаются таким же образом: обычно от отца к сыну, от мастера к подмастерью на протяжении целой жизни. Информацию об образованности Вашего персонажа и его знаниях уточняйте у мастера.

Наличие знаний не означает умения применять эти знания. Очевидный пример: Вы знаете как стрелять из лука. Но это не даст Вам навыка стрельбы из лука. Для этого Вам нужно умение.

В игре можно обмениваться умениями. То как происходит обмен зависит от ваших заявок и проверок в ходе обмена.

Не пытайтесь отталкиваться в знаниях от реального мира - ничего не выйдет. В этом мире есть магия и химическая периодическая таблица отличается от реальной, что пускает эволюцию по совсем другим рельсам развития.

Все вышесказанное не означает что Ваши персонажи дебилы. Нет. Наличие академических знаний (ваша образованность) это одно, а вот житейские опыт, ваши социальные навыки, ваше социальное образование это совсем другое. Ваши персонажи это типичные представители того мира в котором они живут. Сразу можно вспомнить реальную историю, когда без каких либо академических знаний, или с их минимумом человечество продолжало развиваться. Строило города и возводило памятники. Эмпирическим путем шаг за шагом обретало инструкции к действиям. Например при строительстве кораблей... История судостроения занимает тысячелетия. Мореплаватели веками пытались преодолеть маршруты буквально "на ощупь". Вспомните хотя бы сколько времени ушло на то, что бы понять, как избегать цинги. Человечество понятия не имело, что все дело в витамине Ц. Просто опытным путем выявили, что если брать определенные продукты на корабль, то

экипаж не болеет цингой.

Технологии и химия данной вселенной развиваются совершенно иным путем, о чем не стоит забывать во время игры.

Информация из библиотеки игры

Информация которая предоставляется в рамках библиотеки игры, предоставляется Вам исключительно как игрокам. Но не предоставляется Вашим персонажам. О том какой информацией владеет Ваш персонаж уточняйте у мастера игры.

Использование информации которой не владеет Ваш персонаж строго запрещено.

Обмен информацией

Запрещается обмениваться конфиденциальной игровой информацией вне игры. Та информация которой владеет Ваш персонаж в игре, может быть передана другому персонажу только в рамках игры. В случае если Вы как игрок получили какую то информацию ранее другим персонажем, ее раскрытие даже в ходе посторонних бесед и обсуждений об игре вне игрового мира - запрещается.

Игровой мир это средневековое фэнтези. Информация там распространяется очень плохо (что как и в реальном мире очень сильно замедляло прогресс человечества и его информированность). Как бы мы не хотели быть объективными, мы все равно субъективно относимся к своим персонажам и невольно подыгрываем им.

Любые совещания о действиях, планах совершаемые вне игры, приведут к тому, что Вы можете быть исключены из игры. Может быть изменен сюжет, произведен откат некоторых событий или использованы другие способы обезопасить игру от вне игрового произвола.

Информация, которой можно обмениваться в т.ч. вне игры, проговаривается мастером игры или публикуется в библиотеке знаний. Но это не значит, что Ваши персонажи владеют этой информацией. Даже если Вы увидели в игровом чате обсуждение других игроков о каких то их событиях, использование этой информации в игре запрещается.

У мастера игры есть привычка, иногда спрашивать у игрока, чем обоснована заявка того или иного действия в игре. Если в обосновании отсутствует логика заявка не будет принята.

Заметка о языках

Это просто пояснительная статья о том насколько трудно овладеть или понимать языки людей.

Данная статья является поясняющим примером для игроков, но не является частью наполнения мира и его правил.

lang.png

Данная статья является просто поясняющим примером для игроков, но не является частью наполнения мира и его правил.

Общий язык:

Я помню чудное мгновенье:
Передо мной явилась ты,
Как мимолетное виденье,
Как гений чистой красоты.

Борейский:

Я помятаю миг чудовый,
Перед мною звилась ты
Як швидкоплине бачення,
Як гений чистою краси

Староборейский (общий):

Обичах те,
Любовта все още може да бъде
Не е избледняло напълно в душата ми...
(Я вас любил, любовь ещё быть может, в моей душе угасла не совсем)

Гедеонский:

Ljubil sem te,
Ljubezen je morda se vedno
V moji dusi ni povsem zbledel...
(Я вас любил, любовь ещё быть может, в моей душе угасла не совсем)

Древнегидеонский:

Miloval som ta,

Laska mozno stale je

V mojej dusi to uplne nevybledlo...

(Я вас любил, любовь ещё быть может, в моей душе угасла не совсем)

Султанаты:

(у них 5 языков приведу но приведу их общий в транскрипции)

Te-am iubit,

Dragostea poate fi inca,

In sufletul meu, nu a fost complet stins...

(Я вас любил, любовь ещё быть может, в моей душе угасла не совсем)

Судьи:

Amavi te,

Amor esse potest

Quod omnino non recessit anima mea...

(Я вас любил, любовь ещё быть может, в моей душе угасла не совсем)

Варварский:

Jeg elsket deg,

Kjærlighet kan fortsatt være

Det har ikke helt falmet i sjelen min...

(Я вас любил, любовь ещё быть может, в моей душе угасла не совсем)

Про восточные королевства и прочие, пояснения будут позже

Если Вы попробуете это произнести, то заметите различные небольшие схожести между некоторыми и даже зависимости.

Заметка об оружии

rapier.png

Рапира тяжелее и длинее шпаги. Менее острая режущая кромка, а иногда и без оной вовсе. В основном колющее оружие, исключительно военного назначения. Распространена только в Гедееонии в вооруженных силах.

Шпага, чуть короче и легче. С более острой кромкой по краям. Оружие которое удобно носить практически в любых условиях (меньше стесняет действия. Обеспечивает большую поворотливость) Колюще - режущие оружие. Распространены в Гедееонии и меньше в Боре. Борейский вариант шпаги, больше смахивает на саблю, чем на Гедееонскую шпагу.

Сабли более крупный и убойный вариант рапир и шпаг. Или облегченный меч, с более острыми краями, что может делать это оружие режущим (а не рубящим как мечи). Дешевое производство делает их рубящим оружием. Подходят и для пешего и конного боев. Преимущественно используются в Султанатах.

Причины смертей или что пишут в некрологах

death.png

- обыкновенная дряхлость
- от поротья
- девица 39 лет: от престарелости
- по возрасту
- от иссушения
- от пухлятины
- правой кончиною
- убит пограничными хищниками
- засыпало землей
- от естественного изнурения сил
- от замерзутя
- от грешной болезни
- от водобоязни
- убит злодейской рукой
- запарился в печи
- натуральной смертью
- застрелен через окно
- по требованию времени
- от слабой жизни
- от природной обветшалости
- глотошная
- корчий приключился
- умертвился в меланхолическом состоянии
- от слепоты заплутавшийся в поле и умерший

Мировоззрение

Это пояснительная статья для игроков. Она не является частью наполнения мира и его правил.

Мировоззрение — это основное описание моральных принципов и предпочтений. Оно состоит из двух частей: моральной оси добра и зла, и этической оси порядка и хаоса, с нейтральностью, являющейся промежуточным звеном для каждой. Это создает сетку 3x3 в совокупности из девяти мировоззрений.

Мировоззрение указанное в книге рас не догматическое утверждение для всех представителей, а лишь вывод сделанный Эльфами в своих исследованиях разумной жизни в мире.

Законно-добрый

Законно-добрые существа верят, что организованное, сильное общество под руководством высокоморального правительства обеспечит для большинства лучшую жизнь. Когда народ уважает законы и пытается помочь друг другу, общество процветает. Следовательно, законно добрые существа будут всеми силами бороться за то, что принесет счастье большинству — даже если меньшинство при этом пострадает. Честный и трудолюбивый слуга, милосердный король, суровый, но справедливый верховный судья, все это примеры законно добрых личностей.

Нейтрально-добрый

Нейтрально-добрые существа верят, что баланс сил важен, но только в том, что касается порядка и хаоса, ограничивать же стремление к добру не следует. Так как вселенная огромна и населена множеством созданий, преследующих разные цели, преданность добру не нарушает равновесие, а наоборот, даже способствует его поддержанию. Необходимо ли во имя добра поддержать существующую структуру власти или же, напротив, разрушить ее — неважно. Сам по себе общественный порядок не имеет значения для таких персонажей. Командир, который нарушает приказ своего Генерала ради борьбы с тем, что он считает злом, является примером нейтрально-добротного существа.

Хаотично-добрый

Хаотично-добрые существа — ярко выраженные индивидуалисты, склонные проявлять доброту и великодушие. Они верят в добро и справедливость, но не слишком-то уважают законы и распорядки. Они терпеть не могут тех, кто «хватает других существ за шкирку и навязывает свои правила». Поступки хаотично-добрых существ определяются их собственными моральными устоями и, несмотря на добрые намерения, не всегда встречают понимание у других членов общества. Смелый первооткрыватель, по пятам которого движутся поселенцы, хороший пример хаотично-доброго существа.

Законно-нейтральный

Законно-нейтральные существа — это те, для которых порядок и организованность стоят превыше всего. Они верят в сильное, упорядоченное общество, неважно, правит в нем тирания или демократия. Выгоды железной власти и режима для таких персонажей исключают любые сомнения в моральности их собственных поступков. Сыщик, отслеживающий преступника любой ценой, или солдат, который никогда не обсуждает приказы — хорошие примеры законно-нейтрального поведения.

Истинно-нейтральный

Истинно-нейтральные персонажи верят в абсолютное равновесие сил и не делят поступков на добрые и злые. Поскольку большинство все же придерживаются тех или иных суждений, истинно-нейтральные герои крайне редки. Они не хотят принимать сторону ни одной из сил, будь то добро или зло, порядок или хаос. Их долг, следить за тем, чтобы равновесие мира оставалось непоколебимо. Время от времени истинно-нейтральные персонажи оказываются втянуты в самые причудливые союзы. Они более чем склонны поддержать того, кто проигрывает, иногда даже переходя на сторону противника, если их союзник вдруг начал побеждать. Истинно-нейтральный друид может, например, примкнуть к местному барону, чтобы помочь ему справиться со злыми гноллами, и перейти на сторону гноллов, как только они окажутся на грани вымирания. Такой персонаж всегда будет стремиться уравнивать шансы обеих сторон. Из всего вышесказанного понятно, почему в мире так мало истинно-нейтральных существ.

Хаотично-нейтральный

Хаотично-нейтральные персонажи верят, что порядка не должно быть ни в чем, в том числе и в их собственных действиях. Заручившись таким принципом, они сделают все, что в голову взбредет. Добро и зло не влияют на их решения. С такими персонажами очень трудно иметь дело. Они из тех, кто может без особых причин, просто смеха ради, проиграть все, что у них есть, поставив на одну карту. Положиться на них нельзя ни в чем. На самом деле, единственное, что о них можно сказать наверняка — это то, что о них ничего нельзя сказать наверняка! Это мировоззрение, пожалуй, самое неоднозначное. Оно часто встречается у душевнобольных и идиотов.

Законно-злой

Законно-злые существа используют общество и его законы ради собственной выгоды. Они считают, что жестко организованная структура помогает продвигаться тем, кто того заслуживает, а также обеспечивает четкую иерархию между правящими и слугами. Таким образом, законно-злые существа поддерживают законы и устои общества, пока те не идут вразрез с их интересами. Им неважно, что такие законы могут принести кому-то вред и страдания. Сами они подчиняются законам только из страха перед наказанием. Зная, что общество может принудить их выполнять опрометчиво данную клятву или невыгодный договор, они крайне осторожны в словах. Данное слово они могут нарушить лишь в том случае, если обнаружат лазейку для этого в законах общества. Тиран, правящий железной рукой, или беспринципный, жадный торговец могут служить примерами законно-злых личностей.

Нейтрально-злой

Нейтрально-злые существа в первую очередь озабочены собой и собственной выгодой. У них нет принципиальных возражений против сотрудничества с другими, и они могут быть сами по себе, если нужно. Единственное, что их интересует — собственное преуспевание. При возможности быстро и легко получить прибыль — легальным ли путем, сомнительным или очевидно незаконным — они не станут колебаться. Несмотря на то, что они не придерживаются идеологии «каждый сам за себя», характерной для хаотично-злых существа, они и глазом не моргнув, предадут своих друзей и компаньонов, если впереди маячит выгода. Обычно эти персонажи преданно служат власти и деньгам, что делает из них идеальных взяточников. Беспринципные наемники, обычные воры и информаторы, сдающие своих подельников властям ради собственного благополучия — вот типичные примеры нейтрально-злых существ.

Хаотично-злой

Хаотично-злые существа — погибель для всего доброго и организованного. Они руководствуются только собственной выгодой и удовольствием. Хаотично-злые герои не видят совершенно ничего предосудительного в том, чтобы взять все, что им хочется, любым доступным для них способом. Законы и правительства — это для слабаков, не умеющих защитить себя. Сильный имеет право исполнить любое свое желание, а слабый существует для того, чтобы его использовали. Объединить таких существа может лишь могучий общий враг, но никак не тяга к сотрудничеству. Такие группы держатся вместе только за счет сильного лидера, который железным кулаком вбивает покорность в головы подчиненных. Поскольку его власть основана на грубой силе, как правило, стоит лидеру хоть раз проявить слабость, и его тут же, не стесняясь в средствах, сменяет новый. Кровожадные пираты и монстры с низким интеллектом — вот прекрасные примеры хаотично-злых созданий.

Организация военных формирований

Формирования

У людей, за столетия войн, исторически сложились следующие воинские формирования на сегодняшний день.

	Борей	Гедения	Султанаты	Викины
4 - 10	Десяток	Отряд	Отряд	Отряд
10 - 50	Полста / Малая рота	Взвод		
50 - 100	Сотня / Рота	Рота	Ода	Малая дружина
200	Эскадрон	Большая рота	Орта	Дружина
300	Дружина	Батальон	Орта	Дружина
500	Дружина	Кохор	Орта	Большая дружина
1000	Полк	Полк	Орта	
2000 - 3000	Бригада	Легион	Большая орта	
4000 - 5000	Дивизия	Дивизион	Большая орта	
5000	Армия	Корпус	Оджак	
10000	Армия	Армия	Оджак	

Звания

Борей (Ополчение)	Борей (Армия)	Гедения	Султанаты	Викины
Рядовой	Рядовой	Рядовой	Воин	Воин / Фардренг
		Мл. сержант		Дренг
Десятник	Подпоручик	Сержант	Баш	Фелаг
	Поручик	Мл. лейтенант	Байракдар	
Сотник	Мл. капитан	Лейтенант	Хадж	Хольд

Борей(Ополчение)	Борей (Армия)	Гедения	Султанаты	Викины
Капитан	Капитан / Ротмистр	Капитан	Ода-баши	
	Майор	Майор		
Подполковник	Подполковник	Подполковник	Орта-баши	
Полковник	Полковник	Полковник	Орта-паша	Хускарл
	Бригадный генерал			
	Генерал дивизии	Вице-генерал		Форинг
Генерал	Генерал	Генерал	Султан-паша	Ярл

Видимость горизонта

С высоты человеческого роста ровная поверхность моря в ясную погоду уходит за горизонт примерно в девяти километрах. Чтобы увеличить это расстояние вдвое, до 20 километров, надо подняться в четыре раза выше — на восьмиметровую мачту.

Высота над поверхностью земли	Расстояние до горизонта	Пример места наблюдения
1.75 м	9 км	Стоя на земле
8 м	19км	Высокое дерево
25 м	36 км	Башня
50 м	51 км	<u>Телеграфная башня</u>
150 м	90 км	Смотровой аэростат
500 м	175 км	Аэростат
1 км	250 км	Аэростат
2 км	320 км	Гора