Название игры: Август в Камелоте

Список блоков:

Общие правила, разное
Религия
Боевка
Фортификация
Плен
Пытки
Морские и речные правила
Медицина, лекари
Страна мертвых
Магия
Магические существа
Экономика
Кабаки

Блок: Общие правила, разное

«Август в Камелоте».

Игра прошла 20-22 августа 1999.

Август - пора яблок приходит в Камелот, август в яблочном саду - Авалоне. Август - жёлтые листья на берегах рек и морей: саксонских, ирландских, шотландских. Действие Игры начинается в августе Камелота. Уйдет август, за ним уйдет осень, наступит зима, вернётся весна...
Немного времени прошло после основания Круглого Стола. Добрый волшебник Мерлин уже спит в пещере под землёй. До часа славы логров - долгие годы, которые не успеют пройти за время Игры.
Эта игра для нас - особый способ проживания и переживания действительности. Искусство строить свои миры и принимать другие. Мы, мастера, создаем пространство для встречи наших миров.
Беатриса, Гильдор.

Приглашение на Игру.
Существуют миры, где живут отважные рыцари и прекрасные дамы, мудрые волшебники и коварные колдуньи. Это не имеет отношения к реальной истории рыцарства. Это именно тот мир, где реализуются детские мечты о прекрасном и высоком. Все мальчики мечтают быть благородными рыцарями, совершать подвиги, побеждать злодеев и освобождать слабых. Девочки мечтают стать прекрасными дамами, чей взгляд способен зажигать сердца и отправлять на поиски чудес...
Именно в этот волшебный мир мы приглашаем приехать вас.
Цель Игры - максимально материализовать такой мир, реализовать - через стремление к нему - скрытые в нас духовные побуждения. Реальный мир персонажей известен игрокам изначально, им нужно познакомиться не с миром, а с собой.
Леди Дженевра.

Мечта наяву. Что может быть прекраснее… Она восстанавливает разрушенные замки, она воскрешает песни менестрелей, она сверкает на рыцарских мечах и колышется лёгким шлейфом за плечами прекрасных леди.
Приезжайте, если эпоха легенд, близкая нам, находит отзвук и в Вашей душе. Вас ждёт не игра на полигоне, Вас ждёт волшебный мир, который тем больше будет похож на Вашу мечту, чем больше Вы будете создавать его и в него погружаться.
А значит, благородный игрок, оставьте своё имя у порога дома, потому что этот мир ждёт Вашего Персонажа.
Мы же только откроем Вам ворота, на которых прибит щит с надписью “Сам себе мастер”.

“Высшая правда и высшая радость жизни не в том, что видишь, а в том, о чём мечтаешь”
Эдуард де Ла Булэ: “Голубые сказки”.

Сия игра - индивидуальная, играются личности, пути героев, следовательно:
Наши правила не объяснят вам, как вести себя в той или иной роли, они только помогут вам узнать, что происходит вокруг вашего персонажа, скажем, жив ли он ещё...
Уровень познаний в медицине, магии, ремесле не связан напрямую с могуществом персонажа (например, читайте далее описание магии).
Религия в правилах не описывается - мы не можем решить за вашего персонажа, насколько искренним был его обряд, что ваш персонаж заслужил - никаких “плюшек” от мастеров за красивые обряды не будет!

Цель Игры.
Я вижу высшую цель Игры в обретении Логрии. На начало Игры Логрия - благословенная страна, королевство света и праведности - уже явлена Артуром. Все персонажи Игры - в той или иной степени - свидетели этого чуда. Никому не нужно её искать, строить или отвоёвывать. Логрию можно только принять в себя, здесь, на земле, сейчас, в это волшебное время.
У персонажей Игры может быть разное отношение к Логрии - любовь и ненависть, агрессия и игнорирование, притяжение, даже неосведомлённость о её существовании. Я надеюсь, что любая игра доставит каждому из вас своё удовольствие.
Главное - Логрия в наших внутренних мирах. Главное, что игра в любого персонажа может привести Вас к обретению Логрии.
Беатриса.

Ситуации, необъяснимые просто натуральным хозяйством, остро отточенным мечом, расположением Британских Островов - область действия магии. Некоторые магические действия смоделированы в правилах, но большинство из них - ваше свободное творчество. То есть ваш персонаж совершает что-то, не поддающееся тривиальному объяснению, а игрок имеет об этом соответствующий сертификат. (Большинство сертификатов будет выдаваться до начала игры!)
Например, мы ничего не имеем против того, чтобы земля дарила нашим персонажам богатый урожай из-за силы, знания, искренности их древних обрядов общения с Землёй. Но: вы должны будете убедить мастеров по переписке, что эти обряды будут иметь такую силу и предложить красивые и приятные для вас способы, как их сыграть.
Понятию “магия” на нашей игре придаётся очень широкий смысл: это законы природы - физические, сказочные, нравственные. Магия может трактоваться как путь. Например, изготовление шедевра - время, когда ремесло становится магией. Кстати, ваш персонаж может и не знать, что причастен к магии, может отрицать её, бороться с ней, это игроку важно вовремя дойти до мастеров.
В нашем мире тесно переплетаются понятия магии и этики. Этому всегда учат сказки и легенды. Идя с чистыми намерениями, совершая добрые дела, персонаж открывается добрым волшебным силам; в обратном случае он становится, уязвим для злых сил.
Итак, когда Ваш персонаж оступается, вершит злые дела, противоречит своей чести, Вы (мы обращаемся сейчас к той ипостаси “Мастер”, которая есть в каждом играющем человеке) должны понимать, что за такие выборы, поступки, решения Вашего персонажа ждёт расплата.

“Нет на свете печальней измены, чем измена себе самому”
Николай Заболоцкий: “Облетают последние маки...”.

Возможно, Вы лучше нас знаете, что именно должно случиться с Вашим персонажем. В таком случае мастера будут благодарны Вам за подсказки.

О выигрыше.
Как Вы считаете, чем отличается ролевая игра от футбола или хоккея? Правильно, главное отличие - в отсутствии выигрыша. Там, где игрок начинает думать, как выиграть, игра гибнет.

"Игра гибнет там, где игрок вообще начинает думать... вместо персонажа." – Беатриса.
"А главное - процесс! Весь кайф в процессе" – Джул.
"Поэтому не обламывайте его преждевременным взятием Камелота." – Гильдор.

Не бойтесь ошибок своего персонажа. Будьте готовы узреть благородство своего противника и признать поражение! Где ещё Вы сможете так сыграть слабость? (К служителям тёмных сил - разговор особый.) На нашей игре можно **("...И нужно" - Беатриса)** ошибаться.

Описание игрового мира.

Логры.
«Логрия» по словам Мерлина - королевство праведности. Логры (бритты, скотты, ирландцы, валлийцы, другие люди - на Британских островах, на материке) - его жители. Большинство логров в окрестностях игрового Камелота - герои сказок и легенд. Обрели они Логрию или пока она существует для них только в мудрых словах Мерлина? Достоверно мы знаем лишь то, что они увидели величие Артура и признали его как своего короля, данного им Господом. Круглый стол был основан Мерлином совсем недавно... Кто такие рыцари Круглого Стола? Что от них ожидать?

Смена ролей.
Мы не можем знать лучше Вас, какую посмертную судьбу заслужил Ваш персонаж. Мы не можем знать лучше Вас, когда Вы будете готовы выйти на Игру в новом образе. Поэтому: «мертвятника», времени отбывания в «мертвятнике», как таковых, на Игре не будет. За время Игры пройдёт всего несколько лет, поэтому не будет инкарнаций персонажей или выхода их в мир в качестве своих детей.
Итак, если Вашего персонажа убили:
1. Не торопитесь, отдышитесь - Вам не к сроку.
2. Если Вам есть, что сыграть - опечаленную душу возле оставленного тела или же - счастливую душу - играйте! (Мы не возражаем, если Вы поставите нас в известность о своей игре и настаиваем, чтобы Вы обсудили её с нами, если Ваши действия способны изменить ход игры.)
3. Когда Вы почувствуете, что роль сыграна и отпущена - обращайтесь к мастеру по ролям за новой ролью. Мастер поможет Вам войти в образ нового персонажа и оказаться в том месте, где можно ярко проявить свои новые качества.
«Уж послала, так послала» – Оксана.
4. Под «новым персонажем» мы имеем в виду современника прежнего героя (прежней героини), кроме того, мы подразумеваем совершенно иную роль.
5. Под местом, где Ваш персонаж сможет наиболее ярко проявить свои качества, а игрок - наиболее полно войти в его образ, мы понимаем контрастный мир. Например, появление Вашего персонажа в качестве раба в латифундии или на руднике.
Как Ваш персонаж оказался в таком положении - Ваша фантазия. Может быть, он пожертвовал своей свободой ради спасения дамы, а, может быть, бежал, бросив щит, с поля боя, только далеко не убежал.
«Лично мне второй вариант нравится больше» - Беатриса.

Народы.
Наша Игра рассчитана на игроков-индивидуалов. Разумеется, королевский двор Ирландии или римский легион - общество с устоявшимися связями по игре и, обычно, команда - по жизни. Однако и здесь игра подразумевается индивидуальная - личные отношения с Богом, с обществом, с Природой, с друзьями, с врагами...
В земле Блаженных, за Круглым Столом, среди ирландских отшельников - может быть только личная Игра - ибо здесь играется духовный, а, значит, одинокий путь.

В нашем мире есть:
Бритты.
Ирландцы.
Скотты. (Их жизнь уже достаточно размеренна, а среди женщин ещё сохранилось знание самых сокровенных обычаев общения с Землёй.)
Римские легионеры. (Остатки оккупационных войск Рима в Британии. Рабовладельцы. По законодательству - христиане. Имеют серебряный рудник).
Рим.
Саксы. (Язычники. Либо их прибило к западному берегу Европы Великое переселение народов, либо их недавно выставили рыцари короля Артура из Британии. В любом случае на начало игры они ещё не оправились от физических и моральных ран. Многие добрые знания и обычаи сожжены в огне войн. Но. Всё впереди!)
Рыцари Круглого Стола. (Стать рыцарем Круглого Стола по ходу Игры возможно для любого героя. В рыцари Круглого Стола на начало Игры ждём игроков, ощущающих духовный путь, духовный мир своего персонажа и готовых полностью отдаться своей Игре. Во славу Логрии!)
Компания феи Морганы. (Предполагается серьёзная, трагическая игра в людей, оступившихся на пути к себе, к своему счастью, к Богу).
"Я жду тех, кому есть отыграть нечто личное и, сыграв роль, отпустить её" – Беатриса.
Чудовища и просто нелюди (чисть и нечисть).
Ирландские отшельники и отшельницы.
Кабак.
Земля Блаженных.

"А существует ли Авалон? Вот наш лекарь читал свитки и достоверно знает, что ни вашего Авалона, ни ваших драконов не существует" - Римские легионеры.

Земля Блаженных - не Авалон, хотя Авалон в ней тоже есть. Добрый, загадочный мир, живущий вечностью, красотой, гармонией.
Возможно, в нашем мире будут:
Валлийцы (королевства в Уэльсе).
Франки.
Разбойники.
Пикты (с вересковым мёдом).
Гномы (в тех горах, где есть драгоценные металлы и камни).

История и сказка.
Да, наш мир имеет черты пятого века. И мы предъявляем высокие требования к прикидам, оружию, поведению, речи. Однако, при противоречии между сказкой и историей, предпочтение всегда будет отдаваться сказке.
Деньги поступают в игру, как доходы виртуальных земель. Такой подход освобождает время и силы для игры в средневековые ремесла и искусства. Приветствуем кузнецов, архитекторов, швей, менестрелей, ювелиров, гончаров, астрологов, алхимиков, знахарей - кто ещё есть в Вашем сказочном мире?
Попробуйте сыграть в средневековый дом с волшебными предметами и волшебными гостями! Мы приглашаем семьи, можно с детьми, сыграть британскую, валлийскую, саксонскую и т.д. семью.

Ирландия и Рим.
Ирландия - зелёная земля, молодое королевство в чистом и юном мире, страна сосен и арфы. Путь к Богу лежит через сердце, через любовь, через ощущения Жизни, Природы.
Королевский двор (могут быть и дворы) устроен так: благородный король, мудрая королева, их верные вассалы. В пустынных местах - добрые отшельники и отшельницы, живущие в радости Господа. В древних заповедных лесах - друиды.
Рим находится в периоде упадка политической силы и не представляет той страшной военной мощи, которой был раньше. Однако в нём - сосредоточие культурных ценностей, философии. Рим - столица христианского мира. Рим вспоминает о былой силе и гордости. **("Периодически просыпается" - Гильдор).**
"Комментирую для наивных племён: "Рим, точнее, развалины Рима - кормушка для варваров. (Последние римляне, привозите на Игру материальные ценности!) Да, если дорежете римлян, грабить станет некого" – Беатриса.
Церковь Петра и Павла уже стала центром доктрин и готова к грядущей роли феодала. Как живётся здесь людям, сохранившим простоту и открытость первых христиан? Рим достаточно "цивилизован", чтобы в нём могла найти свою нишу и ересь манихейства.
Мы материализовали в игровой реальности влияние Рима в виде присутствия последних римских легионеров в Британии.
И Ирландия, и Рим образованны, культурны, имеют научные, медицинские, философские и прочие школы.

Сословия.
Средневековый мир разделён на сословия - мы ждём от вас яркой игры, чтобы не возникало сомнений, кто сеньор, а кто вассал. У этого времени есть свои оттенки; многие короли и рыцари, действительно, "короли духа", вассалы или ученики мастеров - младшие, но дорогие родственники. В легендах Круглого Стола благородство не является привилегией военной аристократии.
Вассалитет, особенно ярок при Ирландском королевском дворе.

Об оружии.
Мир наполнен волшебством, Артуру помогает добрая волшебница - леди Нимуе, по всей Британии строятся замки. Британские острова со всех сторон окружены морем: В таком мире оружие не может играть решающей роли.
В берёзовом лесу несложно встретить волшебницу или отшельника, при королевских дворах много учёных дам и мужей, некоторым из рыцарей дарована Божья милость, исцелять наложением рук. В таком мире герою может оказаться трудно умереть, даже от самых жестоких ран.
Но боёвка будет.

О рыцарях.
Мы уверены, что благородный рыцарь защищает справедливость уже тем, что принимает вызов, рискует своей жизнью ради чьего-то спасения. Для того чтобы сыграть благородного рыцаря, не обязательно играть рыцаря-победителя. Так что, у рыцарей Круглого Стола не будет никаких преимуществ в бою или магии, доступных только им.

Белые хайратники.
Белый хайратник игрок носит в следующих случаях:
Выход из игры в силу чрезвычайных обстоятельств (кому-то нужна срочная медицинская помощь и т.п. - обстоятельства действительно должны быть чрезвычайными).
Выход из общего течения игры (поиск мастера, игра в письмо кому-то, “видение на расстоянии”...) - персонаж обычно неуязвим, но он либо ничего не замечает из происходящего вокруг, либо вспоминает впоследствии только то, что узнал способами, оговоренными в сертификате.
Путешествия “в Астрале” - путешествия нефизического персонажа (его души, тонкого тела, фантома...) по нефизическим местам. Такими местами могут быть: мечта персонажа, его сон... Земля Блаженных является одновременно и материальным, и астральным местом. Тело персонажа остаётся там, где он его оставил (часть прикида или одежды с запиской, что это - тело такого-то). По возвращении персонаж узнаёт, что случилось с его телом, пока его не было. Тело и душа воссоединяются в тех пространственных координатах, где находится к моменту соединения тело, поэтому похищающий тело должен оставить указания в записке.

Сертификаты.
Применение - традиционно. В сертификате мастером или игроком, имеющим право давать определённые сертификаты, указано, что необычного может делать персонаж.

Географические карты.
Военные, обращайтесь на ваших советах к познаниям в географии! Вынос, совершённый с её нарушением, считается страшным сном, причём для агрессора этот сон является предвестником бед, о которых позаботятся мастера.

Записки.
Как быть, если что-то, что Ваш персонаж подготовил (заколдовка, расколдовка, отравление, излечение, последствия от манипуляций с покинутым телом...) должно произойти в его отсутствие? Оставьте записку, можно для верности запечатать её парафином. Можно отметить на записке время, когда её разрешается прочитать.

Мастерский произвол.
Мы понимаем, что совсем избежать мастерского произвола нам не удастся, а поэтому считаем нужным, сразу оговорить границы, в которых мы собираемся его применять.
1. Обеспечение безопасности игры по жизни.
В первую очередь сюда относятся боёвка и употребление алкогольных напитков. По мере сил будем поддерживать и относительную психологическую безопасность. (Наш совет: придерживайтесь игровой этики; она сложилась на принципах терпимости, уважения к личности, одобрения свободы выбора, тактичности, а всё это – основа для прекрасных и безопасных моделей поведения. Помните, что на игре есть психолог – если кому-то станет, необходима его помощь, помогите до него дойти.)
За реальный вред или возможность нанесения реального вреда и наказание будет по жизни. Обычно - штрафные работы по хозяйству: игрок выходит из игры на время, назначаемое мастерским произволом, и выполняет назначенную ему работу. После этого игрок возвращается к прежней роли. Мастер, если нужно, поможет ему найти объяснение, где и почему отсутствовал его персонаж.
2. Бережное отношение к природе.
3. Поддержание атмосферы игры.
Здесь - особый разговор о фотоаппаратах. Во-первых, игра идёт непрерывно, а фотографировать в пятом веке нашим персонажам нечем. Во-вторых, Вы играете не внешний мир (мир Игрока), а мир Персонажа, и сфотографировать его невозможно. В-третьих, многих фотографирование выбивает из процесса игры: кто-то начинает смущаться, кто-то позировать. Поэтому фотографирование и киносъёмки не приветствуются. Снимайте до, и после игры! При малейшем подозрении мастера, что съёмка кому-то испортила или может испортить игру, фотоаппарат изымается до окончания игры.
4. Более конкретное проявление на земле некоторых событий из миров персонажей.
Наш мир – сказочный; а в сказках действуют свои законы - любовь, добро и красота побеждают зло, коварство и ненависть. Мы не будем мастерским произволом тянуть игру в эту сторону, но если какое-то событие произойдёт самостоятельно, мы можем предложить игрокам более яркое воплощение случившихся с их персонажами изменений.
Такое случаться будет редко, да и более приемлемым нам кажется тот вариант, когда игроки сами нас находят и рассказывают, что изменилось в жизни, характере, судьбе их персонажей и сами предлагают, что им нужно для дальнейшей игры.

Алкогольные напитки.
В кабаке за игровые деньги можно будет купить пиво и вино. Игрок, выпивший две нормы пива или вина, теряет один жизненный хит и играет пьяного. Этот хит восстанавливается через 30 минут – 1 час в зависимости от сыгранного протрезвления и/или похмелья.
Перебравшим по жизни из палаток не высовываться!
Мастерами может быть разрешено небольшое количество алкогольных напитков у игроков или команд, отмеченное соответствующим образом. (Для обрядов и “медицинская фляга”).
Распитие иных спиртных напитков на игре, также как и появление с оружием в руках в нетрезвом по жизни виде будет наказываться штрафными работами.

Игрокам до 16 лет.
Игрокам до 16 лет нужно иметь при себе письменное разрешение родителей на участие в мероприятии или доверенность другому лицу, старше 18 лет, берущему на себя ответственность за данного игрока.

О реальных детях.
Дети до 14-16 лет обычно плохо разделяют понятия “игра” и “жизнь”, “персонаж” и “игрок”, поэтому могут возникнуть проблемы по жизни.
Предупреждение: взрослый игрок, встретивший ребёнка, должен ориентироваться по ситуации, готов ли данный ребёнок, как игрок, принять участие в намечающемся событии.
Игра возможна, если явственен контакт персонаж-персонаж (это манера поведения, обращение к Вам ребёнка и т.д.) Если же ребёнок не играет, то, возможно, это ему сейчас и не нужно.
За втягивание ребёнка-неперсонажа в игру и последствия оного несёт ответственность взрослый игрок. Потенциальный и реальный вред, причинённый ребёнку (отслеживается психологом) карается удалением с полигона.
Всем приехавшим на игру родителям с детьми и игроками до 16 лет обязательно записаться у мастеров и пройти консультацию нашего психолога, получив письменное подтверждение. В противном случае – недопуск к игре.
Психолог определяет психологическую готовность ребёнка к игре и даёт соответствующие рекомендации по роли, как ребёнку, так и лицу, за него ответственному.
Повторимся: дети до 12 лет, по игре лишившиеся всех хитов, возвращаются “детьми” собственных родителей или того человека, которого выберут сами при его согласии.
Мастера готовы обсудить с родителями интересующие их вопросы письменно или устно.

Подготовка к игре.
Главный принцип таков: если вы хотите приехать на игру магом, врачом, кузнецом или каким-либо ещё специалистом, то вы **до игры** убеждаете мастера в том, что сможете эту роль сыграть.
Также мы предполагаем, что люди, заявившиеся такими специалистами, и играть будут этих специалистов (магов, врачей, кузнецов и т.д.), а не преимущества, которые даёт им или их командам эта профессия. Играется личность, а не профессия, влияние профессии на судьбу.
Мы ждём Ваши легенды, рефераты, сочинения и диссертации до самого начала игры. Но выславшие свои письма до 15 июля будут иметь преимущества, как-то: предварительное общение с мастерами, советы по поводу лучшего вписывания в мир Вашего персонажа. Для облегчения нашего диалога пишите письмо-легенду под копирку и оставьте один экземпляр себе – тогда мы просто будем делать сноски.
Те, кто представит легенды после 25 июля, могут рассчитывать в лучшем случае на записку от мастеров “одобрям” или “не одобрям”.
Игроки, предварительно не оговорившие свои легенды с мастерами, явившись на игру, рискуют получить недопуск к желаемой роли и поступить в распоряжение мастеров.
Торопитесь сочинять легенды, господа!
В приложении к правилам мы предлагаем вам способы по подготовке к игре. Вы можете воспользоваться ими так, как советуем мы, или просто как источником информации о том, что ждут от игры мастера.
Образ вашего героя или героини рождается в сердце, а рассказать о нём мастерам вы должны понятными умными словами. Как мостики между чувством и умом мы предлагаем вам 9-экранные схемы. Эти схемы (их автор - Г.С.Альтшуллер) позаимствованы нами из ТРИЗ - искусства изобретать, находить новое решение.

Прошлое	Настоящее		Будущее
5	2	Надсистема	8
4	1	Система	7
6	3	Подсистема	9

Мы адаптировали 9-экранную схему так, чтобы с её помощью можно было работать с образами для подготовки к игре. Она содержит с одной стороны - перечень вопросов и ту их последовательность, которая для большинства случаев оказывается наиболее продуктивной. С другой стороны, схема имеет три ряда закономерностей по вертикали и три - по горизонтали. Чем ярче становится образ, чем больше он развивается, тем чётче прорисовываются эти закономерности, тем более целостный вид приобретает заполненная схема.
По нашим наблюдениям, эта схема может стать прекрасной подсказкой, на что нужно, прежде всего, обратить внимание. Но не ищите в схеме больше, чем она может дать. Здесь нет никаких зашифрованных подсказок от мастеров! Здесь только предложения, над чем, на наш взгляд, стоит подумать.
Рассматривать мы будем ваши легенды и предложения, результат домашней подготовки, независимо от способа, которым он было получен и как он оформлен.

Шедевр - вещь, обладающая своими особыми свойствами и являющаяся персонажем игры, обладающая своим характером и легендой. Шедевр может быть привезён на игру или сделан по ходу игры. Талисманы относятся к шедеврам. Крепость тоже может быть шедевром...
Шедевры (подготовка к игре).
1. Требования к игроку.
Готовность играть за двоих, ибо шедевры - тоже персонажи игры.
Легенда шедевра. Предложение решения вопроса: что будет, если шедевр попадёт в чужие руки, и как это сыграть.
2. Вопросы в помощь для составления легенды шедевра.
(Владелец шедевра, скорее всего, не знает большей части того, что здесь будет написано).
Что это за предмет? Какова его обычная функция (деятельность)? Что в этом предмете волшебного? (Смотрите также 1, 2, 3 экраны схемы.)
Кто его сделал и когда? Для чего? (Смотрите также 4, 5, 6 экраны схемы.)
Как предмет оказался у своего последнего владельца? Какие отношения между ними? Если есть душевная близость, что лежит в её основании? (Смотрите также 7, 8, 9 экраны схемы.)
3. Таблица с вопросами для размышления про ремесло.

Легенда шедевра	Описание шедевра	Игра
5. Кто или Что предназначило шедевр? Когда? Как? (судьба)	2. Мир шедевра. Есть ли у шедевра имя? Мир родственных ему предметов, идей, сил...	8. Кому служит шедевр в этом мире? Как он может изменить мир? Как изменится действие шедевра (и изменится ли) в разных местах игрового мира?
4. Предназначение шедевра.	1. Воля, сердце, знание шедевра. Отношение к владельцу. Характер. Внешний вид.	7. В чём и как может проявиться предназначение шедевра во время игры? В каких действиях?
6. Какие силы вложены в шедевр, противостоят ли им какие-то иные силы? Мистическая история появления шедевра.	3. Сила шедевра и её проявления в мире людей. Что это? Как это сыграть? Что противодействует в мире, во владельце силе шедевра?	9. Детали. Что шедевру нужно для действия? Что ему может помешать?
прошлое	настоящее	будущее
идея	форма	действие

Наш мастерятник сейчас.
У нас произошли изменения - появился мастер по боёвке, магистр ордена “Скрамасакс” Андрей Кузьмин. К нему можно обращаться по адресу: 142092, Московская обл., г.Троицк, ул. Школьная, д.13, кв. 72 или звонить по телефону 51-49-82 (лучше с 8.00 до 11.00).

Команда мастеров.
Татьяна Разумова (Гелия-Беатриса)
Илья Владимиров (Гильдор)
Валентина Шарапова (леди Дженевра),
Юлия Шарапова (Джул, фея Моргана)
Оксана Герега (леди Рагнар)
Дмитрий Кольцов (Джерри-а-Конель, сэр Кэй)
Олег Дыханов
Екатерина Романова (Эл)

Блок: Религия

Религия.
Ирландцы, бритты, валлийцы, римляне - христиане. Саксы - язычники. Скотты и франки - на ваш выбор. Хотите играть язычников - земли Блаженных рядышком, друиды в лесах встречаются. Хотите играть христиан: Скотты, можно путешествовать в Рим каждый год, чтобы узнать, когда Пасха. Франки, если вы на начало Игры приняли крещение, за ваши души идёт борьба разных течений и школ, вся дипломатия с Римом и Церковью у вас впереди.
Нами предполагается, что все персонажи - верующие, а, значит, им свойственно обращаться к Богу, богам, высшим силам, совершать обряды. Никто лучше Вас не знает, насколько искренним, насколько сильным был обряд, а, значит, никто не сможет поощрить Вас или Вашего персонажа. Здесь Вы свободны от мастерского произвола!
Чашу Грааль можно будет увидеть в мечтах, во сне (для них найдётся место на полигоне). И никто лучше Вас не узнает, что произойдёт тогда в тишине с Вашим персонажем.

Блок: Боевка

Боёвка.

Хиты.
Мы трактуем хит как показатель жизненной силы и переводим на хиты всё, имеющее к ней отношение: здоровье (а также ранения и болезни), магию (возможность колдовать и в некоторой мере - быть заколдованным), и т.д.
У большинства персонажей есть также нулевой хит; то есть персонаж игрока, потерявшего все хиты - жив, хотя и очень-очень слаб. Потерять нулевой хит можно, только если кто-то снимает его целенаправленно - добивает, казнит, травит и т.п.
У доспехов есть железные хиты, которые считаются отдельно.
Реальные дети до 12 лет – по игре потерявшие все хиты, в том числе и нулевой, - возвращаются “детьми” собственных родителей или того человека, которого выберут сами при его согласии.
1. Жизненные хиты.
Число хитов определяется мастерами по легенде. У ребёнка или неподготовленного человека 2 хита (то же у всех, кому меньше 12 лет по жизни). У тренированного воина или обладателя больших сил и отменного здоровья - 3 хита, у монстров и им подобных существ может быть больше.
2. Железные (доспешные) хиты.
Хиты доспехов определяются мастером по боёвке (или его представителем) после осмотра доспехов. В железных доспехах может активно двигаться только обладатель не менее двух жизненных хитов. В бою сначала снимаются железные хиты (персонаж практически не страдает), затем - жизненные. Если сняты все железные хиты, доспех считается разбитым (теперь он плохо защищает) и требует починки у кузнеца.

Кожаный или войлочный доспех +1 хит
Кожно-металлический доспех, кольчуга или чешуя +2 хита
Полные латы +3 хита
Шлем +1 хит (кроме тех, у кого полные латы. Им от шлема только преимущества по жизни).

3. Снятие хитов.
Любое попадание боевой частью оружия в зону поражения влечёт за собой потерю одного хита. Получивший рану должен покинуть бой и лечиться, иначе через пять минут после окончания боя он потеряет ещё один личный хит.

4. Запрещённые удары.
Голова и пах считаются запрещённой зоной. Запрещённый удар - любой удар, нанесший травму или могущий её нанести, по мнению мастера по боёвке или его представителя.
Наказание за нарушение безопасности - временный выход из игры и штрафные работы по хозяйству.

Боёвка в ночное время, осады и штурмы укреплений, моделирование огня, кулуарные убийства, пленение, морской бой, переправа воина через море на утлом судёнышке - дорабатываются, проверяются и будут выпущены в полном варианте правил.

Оружие (подготовка к игре).
Всё оружие проверяется мастером на владельце без доспехов. Всё оружие должно быть проверено мастером по боёвке, и получить сертификат. Пользоваться на игре непроверенным оружием запрещено.

Мечи. Одноручные и полуторные. Никаких двуручников - до их появления ещё триста лет, не меньше. Вес меча - от 50 г на 10 см длины до 100 г на 10 см длины. Поверхность клинка должна быть гладкой, конец лезвия - скруглён. Для дюралевых мечей желательна зачистка кромок. Гарда - простая крестовина (можно загнутая или щитком), без витой контргарды. Катаны и прочая экзотика не допускаются.
Щиты. Желательно круглые, овальные или в форме капли. Прямоугольные бронедвери только у римлян. Все края и углы должны быть закруглены и ошкурены. Бездоспешный воин может быть поражён умбоном или ударным краем, поэтому на них необходим смягчитель.
Кинжалы и ножи. Длина лезвия кинжала - примерно две ладони владельца, обязательна гарда. Нож - длина лезвия не менее ладони.
Топоры и секиры. Ударная часть из толстой кожи, резины, линолеума и т.п. должна быть жёстко посажена на топорище. Вес - не больше 4 кг, длина - не более чем по грудь владельцу. Запрещён клевец на обухе.
Копья. Охотничьи - в рост владельца. Боевое - рост владельца с поднятой рукой. Смягчитель – резина, носок с ватой, поролоном и т.п. - должен действительно смягчать удар. Допускаются рубящие копья.
Луки. Размер с надетой тетивой - не более роста владельца. Все стрелы проверяются на владельце из его собственного лука. Желательно оперение. Арбалет запрещён.
Кистени и цепы. Ударная часть - мешок с плотным поролоном или резина. Длина древка не больше, чем по грудь владельцу, на гибкой части не должно быть узлов.
Доспехи. Все доспехи должны реально защищать от удара и являть собой реконструкцию реально существовавших. Проверяются на крепость на владельце.

Блок: Фортификация

Военное искусство.
Возможное оружие описано в правилах по боёвке, во время игры можно будет строить замки и крепости (Ждём архитекторов!).
На начало игры есть замок Карлион, существуют укрепления у римских легионеров и в Ирландии.

Блок: Плен

Рабство.
В Риме, у римских легионеров, возможно, ещё где-то есть рабы. По определению рабовладельца, раба нельзя в полной мере считать человеком - со всеми вытекающими отсюда последствиями.
Рабство страшнее всего на рудниках.

Блок: Пытки

О пытках.
Мы предполагаем, что саксы, франки, скотты, валлийцы ещё слишком наивны **("Варвары!" - Беатриса)**, чтобы располагать искусством пыток.
Логры слишком праведны, чтобы возникла даже мысль.
Вот, Ирландия. С одной стороны, она - часть королевства Артура, Ирландия - тоже Логрия; с другой стороны - она достаточно цивилизованна.
Остаётся Рим и его легионеры. Что будете делать - пользоваться своим преимуществом или распространять просвещение?
«Поддержите мою гарантию дать возможность сыграть предательство всем желающим?» – Беатриса.

Блок: Морские и речные правила

География и мореплавание.
Море моделируется реальной рекой, корабли могут быть реально плавающими по ней и виртуальными. Представления наших персонажей о географии могут быть самыми фантастическими (что вполне соответствует пятому веку), но сами игроки должны понимать, что нельзя пройти из Ютландии в Ирландию по суше или приплыть на корабле прямо в Камелот.

Мореплавание.
Море на нашей игре моделируется реальной рекой, но река - это не только место судоходства или водная преграда между игровым материком и игровыми Британскими островами. По жизни река крайне важна как источник воды в условиях похода, поэтому не все поселения, расположенные возле воды, являются портовыми городами, и не все поселения вдали от реки таковыми не являются. Разобраться, что есть что, Вам поможет обращение к географической карте Британских Островов и их окрестностей.
Виртуальные корабли с виртуальными командами можно найти у берегов некоторых игровых королевств. (Все владельцы виртуального флота, должны заявиться заранее!) Когда персонаж отправляется в морское путешествие, игрок с синим флажком в руке, идёт вдоль берега реки, придерживаясь той последовательности посещения разных областей, которую дало ему изучение реальной карты.

Блок: Медицина, лекари

Лечение.

«Хит потерял? Ну, пойди, поищи…»
Гильдор.

Не забывайте: лечатся не хиты, а раны и заболевания! Объясните врачу, что случилось с вашим персонажем, где у него болит.

Хиты	Состояние	Как вылечить
-1 хит	лёгкое ранение	в течение часа любым сведущим человеком
-2 хита	тяжёлое ранение	в течение 2-х часов врачом и т.п.
остался один хит	персонаж не в силах вынести тяжести доспеха (кроме войлочных и кожаных без железа)	в течение 2-х часов врачом и т.п.
остался нулевой хит	не может держать оружие тяжелее кулуарки, стоять на ногах	в течение трёх и более часов опытным врачом (см. п. "Нулевой хит").

Медицина (подготовка к игре).
1. Требования к игроку.
Знания по медицине того времени. Соответствие знаний и игры культуре персонажа. Знания по медицине и культуре подтверждаются рефератом (размышлениями, эссе, романом, поэмой...). В легенде должно быть описано, как персонаж дорос до такого занятия, знания и мировоззрения.

2. Вопросы к реферату.
Что такое здоровье? Какие процессы в организме и окружающем мире за него ответственны?
Что такое болезнь? Какие процессы в организме и окружающем мире могут её вызвать?
Что такое процесс выздоровления?
Кто такой врач? Чем он отличается от других людей? Кто для него пациент?
Существует ли для вашего персонажа лечебная этика? Если да, то, как он объясняет себе, почему врач должен вести себя так, а не иначе?
Какие методы использует ваш персонаж? Какие приёмы? Что вы знаете о них из книг? Что ваш персонаж может вылечить? Чем ещё, как врач, он может помочь?
Какие книги вы использовали для этой работы? (по ходу текста желательны сноски на книги). Чем вы объясняете, что в данном случае эти книги являются для вас относительно достоверным источником информации? Какие ещё источники информации (интуиция, вымысел и т.п.) вы использовали? Чем вы объясняете (как вы это чувствуете), что в данном случае к этим источникам информации можно обратиться?

3. Действия мастеров.
По прочтении легенды вашего персонажа и реферата (размышлений, эссе, романа, поэмы...) мастер выписывает вам сертификаты, в которых сказано, что ваш персонаж может делать. А если ваша работа кажется мастеру недостаточной, он задаёт вам вопросы. Способы красивой игры в медицинские действия остаются на ваш выбор.

4. Распространение медицинских знаний в игровом мире.
Сильная медицинская школа может быть в Ирландии, у римлян - хорошие познания в области хирургии. Все кельты в большей или меньшей степени знакомы со знахарством, траволечением, у саксов и франков на начало игры эти знания могут быть во многом утрачены. Разумеется, в землях Блаженных - сильнейшая волшебная медицина. Есть индивидуальные, обычно бродячие персонажи, знания которых для их народов необычны.

Блок: Страна мертвых

Моделирование смерти.
После смерти персонажа может продолжаться игра в его посмертную судьбу - это на усмотрение игрока. Если действия вашего персонажа могут сильно повлиять на общий ход игры, поставьте мастеров в известность об этих действиях.
Мертвятника нет. Вы выходите на игру в новом качестве, когда доиграете прежнюю роль, отпустите её, отдохнёте, найдёте новый образ, напишете новую легенду, подтвердите её у мастеров. Второй раз выйти в игру в прежней или похожей роли - нельзя.

Зона выхода из игры.
Находится возле кабака. В этом месте игроки оказываются, если необходимо:
1. Отдохнуть и “психоотстояться”;
2. Выполнить штрафные работы;
3. Подготовиться к новой роли;
4. Получить совет в случае затруднений.

Блок: Магия

Магия.
Наш мир - волшебный, это значит, что вся природа наполнена магией, а любые персонажи что-нибудь о магии, да знают: все выросли на сказках и таинственных историях. А вот что именно известно Вашему персонажу, Вы, игрок, узнаете тогда, когда столкнетёсь с магией на игровом полигоне. Обучаться магии можно всем - ищите возможности и найдёте. А если Вашего персонажа заколдовали **("Вам об этом скажут" - Оксана)** - не отчаивайтесь - надежда есть всегда, как в сказке.
"Магия существует только одна, но есть разные пути, на которые встаёт овладевающий магической силой. Если персонаж выбирает путь к свету, добру. Любви, он становится белым магом, и наоборот, когда к выбору пути его побуждает гордыня, алчность, месть - путь его чёрен и магия черна. Если персонаж, уже, будучи магом, с реальным прошлым, вдруг меняет жизненные ориентиры и выбирает путь, отличный от того, которым следовал ранее, он не теряет магической силы, приобретённой в прошлом, но его магия уже изменяет свой цвет, в зависимости от нового пути".
Магия на "Августе в Камелоте" - многогранная, разноплановая игра в волшебство. Мы рады любым Вашим предложениям - что можно сыграть и как это сделать.
С точки зрения красоты игры - коллекционирование энергий, астральных хитов или заклинаний - бессмысленное занятие. Важно только проявить жизнь Вашего персонажа в игровом мире.

Магия во многом - внутренняя игра, то есть, важна игра в мага, в магию, а не интриги и разборки на волшебном уровне.
В легенде мы ждём от вас описания вашего мира магии. Взгляд на этот мир, на его законы у разных персонажей, разумеется, разный.
Энергия, которая тратится на магические действия, считается в жизненных хитах. Чем опытнее маг, тем меньше силы ему нужно тратить на волшебство и тем быстрее восстанавливаются хиты.
Есть возможность придумывать обряды, заклинания и т.п. по ходу игры.
К серьёзным заклинаниям должна быть и серьёзная подготовка по игре. Приветствуются красивые эффекты.

Некоторые магические действия.
1. Наведение и снятие иллюзии (“Я навожу на тебя иллюзию. Ты видишь то-то и то-то”).
2. Оборотничество. Изображается сменой прикида.
3. Наведение и снятие порчи.
4. Магическая медицина. Затягивание ран, обезвреживание ядов и т.п.
5. Управление снами.
6. Бытовая магия.
7. Изготовление волшебных предметов.
8. Телепортация.

Магия (подготовка к игре).
Мы предлагаем Вам 2 разных версии подготовки к игре в магию. Для нас это два видения одного и того же. Мы не знаем, какая из версий окажется Вам ближе. Можете воспользоваться обеими. Можете не пользоваться ни одной.

Версия 1. Путь мага. Описание посредника.
Мы предполагаем, что вы можете достоверно не знать, как вашему персонажу удаётся раздвигать руками тучи или метать молнии... Поэтому, чтобы развернуть внутреннюю игру в магию, мы предлагаем вам обратить взор на самые истоки - на самую первую, или самую яркую, или же на самую главную встречу с магией вашего персонажа. Ибо наступает день, когда завеса тайны, окружающая магию, приподнимается в сознании человека, и его окружает сказочный волшебный мир.
Нечто, поднимающее завесу тайны, мы назвали “посредником”. Им может быть что угодно и кто угодно (сильное чувство, ремесло, зверь, в которого превращается оборотень, волшебная вещь...), ведь главное - отклик внутри, а каждая душа откликается на разное.
Оставив Вам свободу творчества в сфере игровой магии, мы уже не можем жёстко разделить магические знания и умения на уровни. Однако если развить идею посредника, получаются такие ступени познания (характеризующие степень общения с Природой, но никак не степень могущества).
1. Ступени познания.
Описание этих ступеней – только образ, попытка найти термины для общения, это – не правила игры. Ваш персонаж может, как подниматься со ступеньки на ступеньку в ходе специального обучения, так и просто открывать для себя новые горизонты мира.

1. Найти посредника. Это может быть и специальный поиск, и случайная встреча.
2. Общение с посредником (а через посредника и с его миром). Чем дольше происходит такое общение, тем сильнее зов в этот мир. В конце концов, перед ним уже просто невозможно устоять (посмотрите вертикальный столбик “Настоящее” в 9-тиэкранной схеме и изменение того, что в нём описано, с течением времени).
3. Мир посредника. Знакомство с ним.
У большинства персонажей где-то при переходе со второй на первую ступень начинают получаться первые магические действия. Какие поступки совершит Ваш персонаж? Каким силам он откроется?
4. Маг. С персонажем происходит глубокая трансформация. Ему открываются знания о мире, в котором он живёт - что это за мир во Вселенной? Маг живёт согласно тому, чему он научился и учится.
5. Новые перекрёстки на пути у мага.

2. Действия мастеров.
Мастера оценивают вашу легенду, ваше описание магии, и обсуждают с вами (желательно по переписке!), какие сертификаты вам нужны. Тем, кому нужно, мы высылаем специальные правила по магии (чёрная и белая магия, пояснения к “Некоторым магическим действиям”).
Общий принцип таков: Вы предлагаете магические действия Вашего персонажа, а мы смотрим, насколько эти действия вписываются в наш мир. Вы предлагаете форму (как эти магические действия можно сыграть) – мы смотрим, насколько она подойдёт, и чем мы можем помочь Вашей игре. Вы описываете, какие изменения производят эти магические действия в мире Вашего персонажа – мы решаем (по раскладу сил) какую силу, какой эффект они могут иметь в нашем мире.

3. Таблица с вопросами для размышления про магию.

5. Куда и откуда ведут дороги этого перекрёстка?	2. Мир посредника. Откуда этот посредник?	8. Выбор. Как ваш персонаж будет себя вести, что будет делать, узнав мир волшебства?
4. Посредник-перекрёсток. Какой выбор вашего персонажа в прошлом привёл его именно к этому посреднику? (выбор может никак не касаться магии, быть, например, выбором совести)	1. Посредник. Кто или что открывает для вашего персонажа завесу т айны, которой окутана магия? Какое волшебство происходит?	7. Посредник-встреча. Поможет или не поможет посредник вашему персонажу в обретении Логрии?
6. Между чем и чем выбирает ваш персонаж в "решительную минуту"?	3. Как посредник появляется? Или из чего состоит, в чём его волшебство? Укажите какую-нибудь значимую для вашего персонажа подробность волшебства.	9. Как именно ваш персонаж будет узнавать (ощущать) физически, что происходит в волшебном мире? Как мир реагирует на его магию?
Прошлое	Настоящее	Будущее
идея	форма	движение

Версия 2. Сказочный мир. Описание волшебства или колдовства.
В легендах многих персонажей говорится о самом первом или самом главном или самом сильном или самом важном волшебстве на пути у персонажа.
Это волшебство сотворил он или его сотворили с ним? Попробуйте его описать.

5. СИЛЫ. Найдите одно ёмкое слово или понятие, каким силам доверился (доверяет) Ваш персонаж.	2. МАГИЯ. Как это изменило мир магии? Как это проявилось на земле?	8. ПУТЬ. Каким словом (понятием) можно назвать путь развития Вашего персонажа?
4. ВЫБОР. Почему было выбрано такое волшебство? Чем оно близко (естественно) для персонажа?	1. ВОЛШЕБСТВО. Что волшебного случилось с Вашим персонажем?	7. ЦЕЛЬ. Зачем Ваш персонаж делает это превращение? Чего он хочет достичь?
6. ЖЕЛАНИЕ. Что особенно значимо для персонажа в том, что он выбрал?	3. ДЕТАЛИ, ПОДРОБНОСТИ, ОСОБЕННОСТИ ВОЛШЕБСТВА. Исполнилось ли желание персонажа? Как Вы собираетесь это сыграть?	9. МЕСТО И ВРЕМЯ ЦЕЛИ. Где и когда, по Вашему мнению находится то, для чего, ради чего совершает Ваш персонаж это волшебство?
Прошлое	Настоящее	Будущее
идея	форма	движение

Артефакт - вещь, которой с помощью магии придали волшебные свойства, как-то заколдовали её. Вещи придана сила, и возможность в определённых условиях выполнять работу вместо волшебника с помощью силы и способностей, которые были вложены в неё.

Блок: Магические существа

Все не-люди (подготовка к игре).

1. Требования к игроку.
Перевоплощение. Нахождение “в шкуре” персонажа, в его нечеловеческих мыслях, нечеловеческих чувствах. Прикид, соответствующий роли и дающий понять, что это - нечто иное, нечеловеческое. Ваши предложения к мастерам: какие необычные способности нужны вашему персонажу, как их сыграть?

2. Неполный список возможных не-людей.
Драконы.
Людоеды (ну, они-то, в принципе, люди...)
Эльфы.
Лепреконы.
Банши.
Брауни.
Болотные ухажёры.
Гномы.
Оборотни.
Русалки.
Водяной.
Пак...

3. Таблица с вопросами для подготовки к роли.

Прошлое	Настоящее	Будущее
5. Каково прошлое рода, мира вашего персонажа?	2. Персонаж и его мир. Кто он (она)? Кем ощущает себя в мире?	8. Каким должен быть мир (каким будет мир) по мнению вашего персонажа? Его этика, философия...
4. Опыт. Каков жизненный путь вашего персонажа на начало игры?	1. Ум, чувство, сила персонажа. Чем они отличаются от человеческих? Что для вашего персонажа человек Органы чувств, способы ощущения вашего персонажа, его менталитет, внешний вид.	7. Цель, путь, развитие вашего персонажа ("камо грядеши?")
6. Особенности вашего персонажа в прошлом. Каким он был прежде? А каким - совсем маленьким?	3. Особенности персонажа. По каким признакам можно узнать вашего персонажа? Как вы собираетесь это сыграть?	9. Деятельность. Возможная деятельность вашего персонажа во время игры? Как вы собираетесь это сыграть? После того, как игрок доиграл, что будет делать его персонаж?

Блок: Экономика

Натуральное хозяйство.
Здесь не лучшая производительность труда, хотя самой необходимой едой, одеждой, утварью земля вашего персонажа всегда способна обеспечить. Опасаются крестьяне (да и не только они) скорее не голода и холода, а нечистой силы, мора, войны.
Большинство вещей, существующих в мире наших персонажей, либо сделаны крестьянами, либо сделаны из того, что крестьянами выращено или добыто. Ремесленники, занимающиеся только ремеслом (занимайтесь, пожалуйста, на свой страх и риск!) ещё очень редки и труд их почётен.

Деньги.
Почти вся экономика пересчитывается на деньги. Разумеется, в пятом веке деньги не имели такого широкого хождения и употребления – это один из приёмов моделирования игрового мира.
Получение игроком у мастера определённой суммы игровых денег может обозначать как то, что у его персонажа действительно имеется такая сумма денег, так и то, что это – лишь часть богатств персонажа - это на выбор персонажа, согласно его легенде. Владение виртуальными землями и другим виртуальным добром подтверждается наличием сертификата.
Игровые деньги выдаются игрокам, сдавшим взносы.

Ремесло.
Вещи делаются на полигоне. Можно делать их из некоторого оговоренного с мастерами числа заготовок, привезённых с собой. Чиповой экономики и буквального отыгрывания профессии не будет. От ремесленников мастера ждут реального производства и отыгрыша внутреннего состояния, связанного с профессией.

Ремесло (подготовка к игре).
1. Требования к игроку.
Игра в личность, а не в “профессию”. Приветствуется игра в путь Мастера. Ясно, что не каждый персонаж на игре будет делать шедевры, но и на простого ремесленника можно посмотреть как на ученика, остановившегося где-то на пути Мастера. Описание в легенде, как ваш персонаж дошёл до жизни такой. Изготовление вещей по жизни и предложение способов красивой игры в труд ремесленника. Желательно понимание мистического смысла своего ремесла.
В легенде или реферате игрок может заранее описать, что обычно делает его персонаж во время работы. Допускается импровизация, но тогда игрок должен быть готов объяснить, что именно делает в это время его персонаж, что происходит, что и как изменяется в мире персонажа во время действий игрока.
2. Особый подход к врачам (см. “Медицина”) и кузнецам.
Чтобы выковать доспех или оружие, кузнецу нужно будет найти или купить руду. Этап превращения руды в железо пропускаем, то есть, оставляем для желающих. Руда будет смоделирована мешочками с камнями или песком. Расходуется руда веса, примерно равного весу “выкованного” деревянного оружия. Использованная руда уносится мастерами. Таким образом, кузнецу потребуются на игре: инструменты для изготовления деревянного оружия и починки доспехов по жизни, инструменты для игры в труд кузнеца, мешок для использованной руды.
3. Таблица с вопросами для размышления про ремесло.

5. Мир ученика: откуда пришёл на путь Мастера? Какой выбор перед ним был?	2. Легенды, истории, сказки про мастеров на небе и на земле.	8. Кто такой мастер в высшем смысле этого слова?
4. **Ученик.** Зачем стал учиться?	1. **Мастер.** Как влияет ремесло на его судьбу? Что для него значит?	7. **Маг.** Как это ремесло может открывать сокровенное в человеке и в мире?
6. Как шло обучение?	3. Какие знания и умения есть у мастера? Как вы собираетесь это сыграть? Что нужно для вашей игры?	9. Что нужно, чтобы случилось волшебство? Как вы собираетесь это сыграть? Что для этого нужно?
Выбор	Развитие	Превращение

Блок: Кабаки

Кабак.
Универсальный перекрёсток на дороге. Кабак невыносим, ибо нельзя вынести все кабаки (а он олицетворяет каждый из них или все сразу). В любое время суток боёвка в кабаке идёт по правилам ночного времени (так моделируется то, что движения наших персонажей ограничены небольшим пространством двора и комнат). Кабатчик невыносим на территории кабака.